第7巻第8号平成元年8月1日発行(毎月1回発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

月刊ポプコム 1989 8 AUG

特別2大付録つき

定価520 YEN

カラー11ページの徹底レポート
イース最新作 完全情報

シミュレーション大特集
大戦略Ⅲ/維新の嵐
シュヴァルツシルトⅡ
天下統一/水滸伝
サイレント・サービス

大好評!
最新ソフト徹底攻略法
ローグ・アライアンス
遊兎伝/スターコマンド
D.C.コネクション
ごくらく天国/ヴァリスⅡ

ミュージックパビリオン・スペシャル
ゲーム音楽からポップスまで
レッツミュージック!

特別2大付録
①サーク完全攻略本
②高橋留美子CG ディスクシール

C&C Computers and Communications

夏のC&Cプレゼント

A賞:NECのパソコンPC-98DO&B賞:アニマルライト

クイズに答えて当る

抽選で、A賞:300名様、
B賞:ゾウ・ゴリラ・ヒョウ各1,000名様
合計3,000名様に。

A賞

B賞

クイズ

いま、NECが実施中
のキャンペーン名は?

NEC○○○
ホームエレクトロニクスフェア

●応募方法:官製ハガキに○○○○の中を埋める文字と、A賞・B賞のいずれか(B賞をお選びのかたはご希望の動物名をおひとつ)、ならびに住所・氏名・年齢・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。

●宛先:〒101-00 東京都千代田区神田郵便局私書箱20号
NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係

●締切:平成元年7月31日(消印有効)
※発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

おかげさまで90年

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札 幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (945)1111
中 国 支 社(広 島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700

NEC

目と耳のウデがなる。

絵、音、文字……あふれる情報をオリジナルに料理する、メディアグルメに捧げたい。

世の中にあふれる膨大なメディアはすべてが美味しい素材だ。僕らはそれをただ単に受け取るだけでなく、組合せ、加工して、もっと新鮮な驚きを創りあげることができる。最新のゲームを楽しむのはもちろん、積極的に自分だけのメディアをクリエイトする、そんなマルチ・メディア世代のための本格16ビットAVパソコン。

情報のカキネを超える、パーソナルインフォメーションツール「Pi」

絵、音、文字、プログラムなど種類の異なるさまざまな情報を統合する新時代のソフトウェア。とりこんだ情報をカードで管理し、誰でも簡単にメディアの加工、組合せができます。例えば顔写真にその人の音声を重ねアドレス帳を作成するなど、使い方はアイディアしだいで無限に広がります。

音楽ゴコロの強い味方、サウンドクリエイター「ミュージックツール」

マウスの簡単な操作で音符や記号の入力が簡単にできます。ハミング入力ボード(オプション)と共に使用すれば、ハミングやアナログ楽器の音をマイクロフォンからそのまま譜面に入力することも可能です。他にもメロディを入力するだけで自動的にコードを割り振ってくれるオートハーモナイズなど機能も充実。6重音FM音源+6重リズム音源でプロフェッショナル並の美しい演奏を行います。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ PC-88VA2/VA3

VA2——1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…298,000円(税別)

VA3——1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵　本体標準価格…398,000円(税別)

●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30 μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン768KB、辞書512KB(約65,000語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.スプライト表示:サイズ(8×4)~(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキストスプライトプロセッサ スーパーグラフィックプロセッサ 論理演算機能付きデュアルポートRAM

(ディスプレイは別売です)

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

PC300万台達成感謝キャンペーン

買って当る　実施中(7月31日まで)抽選で、1,500名様に。

いまNECのパソコンを買うと、60分でパソコンが身近になる「パソコン探険隊」のビデオが当たります。

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ[N型番含む]、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げいただくと、合計1,500名様に抽選でPC300万台達成記念ビデオ「パソコン探険隊」が当たります(VHSのみ)。くわしくはフェア参加店におたずねください。

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

日本電気グループ

SHARP

New-Life People

EXPERTシリーズ　本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-602C-BK(ブラック)・-GY(グレー)　標準価格356,000円(税別)
HDタイプCZ-612C-BK(ブラック)　標準価格466,000円(税別)

PROシリーズ　本体＋キーボード＋マウス
CZ-652C-GY(グレー)・-BK(ブラック)　標準価格298,000円(税別)
HDタイプ　CZ-662C-GY(グレー)・-BK(ブラック)　標準価格408,000円(税別)

資料請求券
X68000
POPCOM
8係

夢のつづきを語ろう。

いま、ヒューマンインターフェイスなX68マインド――「スペックはすべてを語り尽くせない」、このパラドックスは、パーソナルな機器としてのコンピュータの難しさを端的に表現しています。〝クリエイティブマインド〟や〝ヒューマンインターフェイス〟は、ハードウェアレベルにしろ、アプリケーションレベルにしろ、スペック上で全てがわかるというものでもありません。そうした意味からも、単にハードウェアとしての32ビットには疑問をはさむ余地がありすぎるのも、また事実です。何を実現したいのか。X68000は、少なくともその可能性を提示し得た数少ないマシンのなかのひとつといえます。パーソナルデータとは何か、ビジュアルインターフェイスの意味、開発当初のコンセプトは、風化するどころか、いま現実となってますますクローズアップされてきています。かゆいところに手が届く、そんなヒューマンインターフェイスのひとつひとつをクリアーしていく、血の通ったテクノロジーに新世代マシンのイメージがふくらんできませんか。

●そのヒューマンインターフェイスを推し進めて、X68000のシステムパフォーマンスをさらに高めたものとしてHuman68k ver.2.0があります。EXPERT,PRO両シリーズに搭載されたこのOSは、従来通りのマルチウインドゥやアイコンを駆使したビジュアルシェルによるフレンドリーな操作環境に、将来性をみこした数々の処理機能を装備。インテリジェントな環境を実現しています。まず、マルチタスクに近い処理環境を提供するバックグラウンド処理の実現。バックグラウンドで動作するサンプルとして標準でTIMERコマンドを用意し、ある処理を行いながら指定時刻にAD PCMファイルを再生させたり、1画面分のメモ程度のファイルを画面に表示させることができます。次に、これからのワークステーション環境に必要なネットワーク処理にそなえ、ファイルの共有化とロックや仮想ドライブ対応などをサポートしています。さらに、キー入力や編集を効率的に行えるヒストリデバイスドライバの採用。拡張されたヒストリ機能に加え、コマンドを別の名前で定義するエイリアス機能、キー入力の履歴からユーザーが自由に複数行を登録しておき、連続実行できる簡易バッチ機能などを装備しています。その他、約2倍にスピードアップされたファイルアクセス(V1.0比)、大容量ファイルアクセスを可能にし、光磁気ディスクなど将来の大容量メディアへの対応、メニュー方式の簡単なキー操作で外部コマンドやアプリケーションを実行できるMENUコマンドの装備など、さらに高い次元へと進化した処理機能とヒューマンインターフェイス。まさにワークステーションと呼ぶにふさわしいシステムパワーを実現しました。●また、日本語処理に対してもヒューマンインターフェイスを追求した日本語フロントエンドプロセッサver.2.0を搭載。約2倍にスピードアップ(V1.0比)された変換速度をはじめ、キー割り付けの自由設定、カーソル位置での文字入力や変換など、フレンドリーなオペレーティングを実現する操作環境をサポートしています。

〈共通特長〉●プロセッサの未来を先取りした68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライトの3画面を独立させた独自のメモリアーキテクチャ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)、高品位な金属の質感までも自然に表現しうる65,536色同時発色(512×512ドット時)の高解像度自然色グラフィックス●16×16ドットの緻密なキャラクタを駆使できるスプライト機能(水平32スプライト、1画面128スプライト、65,536色中16色)●ステレオFM音源、ADPCM搭載●オートロード、オートイジェクトメカ採用。インテリジェントな1Mバイト5"FDD2基搭載。●蓄積されたソフトが利用できるX68000シリーズとソフトコンパチ。

EXPERTシリーズ

●高密度実装を象徴するフォルム、マンハッタンシェイプ●新たな領域をひらく3Mバイトの大容量メモリを標準装備、メインメモリは標準で2Mバイト、最大12Mバイトまで拡張可能●プロフェッショナルなクリエイティブワークに対応する40Mバイトハードディスク搭載(CZ-612C)*●マウス・トラックボール標準装備●日本語入力にスムースに対応するASCII準拠フルキーボード

*CZ-602Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

PROシリーズ

●意表をつくボディコンストラクション、高度な実装技術に裏付けられた洗練と信頼性の新しいスタンダードフォルム●高度なシステム化への対応を考慮した拡張I/0スロット4スロット標準装備●プロニーズの大容量ファイルに対応した40Mバイトハードディスク搭載(CZ-662C)*●2Mバイトの大容量メモリを標準装備●マウス標準装備●ワイドスケールのフルキーボード採用

*CZ-652Cには、本体内に内蔵できる増設用の40Mバイトハードディスクドライブ(標準価格120,000円税別・取付費別)をサポート。

選べる3タイプのディスプレイをサポート

15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜) CZ-602D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 99,800円(チルトスタンド同梱・税別)
15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-612D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格119,800円(チルトスタンド同梱・税別)
14型カラーディスプレイ (ドットピッチ0.31㎜) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格 84,800円(チルトスタンド同梱・税別)

X68000
PERSONAL WORKSTATION
EXPERT・PRO

●写真左はCZ-612C-BK+CZ-612D-BK、写真右はCZ-652C-GY+CZ-603D-GY

EXEリーダーズ「カップ」プレゼント実施中

●いま、EXE会員よりご紹介のお客様がEXEショップでX68000シリーズを購入されますと、EXE会員にEXEリーダーズ「カップ」をプレゼントします。詳しくはEXEショップにお問い合わせください。
●また、X68000シリーズをご購入のお客様は、ぜひEXEクラブにご入会ください。

本広告に掲載しております商品および役務の価格には消費税は含まれておりませんので、ご購入の際、消費税をお支払い下さい。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

AUGUST 1989 Vol.77

8 CONTENTS

MONTHLY SOFT RADAR
キミの知りたい情報がギッシリ！

新作HOT情報

アンデッドライン 8
BURAI 10
素戔嗚（スサノオ） 12
WER DRAGON 14
麻雀狂時代 SPECIAL II 15
闇の壱与伝説 16
キューティーハニー 17
ダークレイス 18
プロ野球 ファミリースタジアム 20

ソフトレビュー

展望台 21
銀河 22
Gaudi 24
ダブルイーグル 25
パワフルまあじゃん データ集2 26
実戦ビリヤード 27

読者が買ったソフトを集計
BEST SOFT 30 28

悩めるゲーマー必読！
最新ソフト徹底攻略法
ヴァリスII 80
ローグアライアンス 84
スターコマンド 88
ごくらく天国 92
遊兎伝 96
D.C.コネクション 100

シミュレーション大特集！

徹底攻略法拡張版
夏の暑さなんて ふき飛ばせ!!

大戦略III 48
維新の嵐 54
シュヴァルツシルトII 60
天下統一 64
サイレント・サービス 68
水滸伝 71
SLGよどこへ行く？ 76

ワンダラーズフロム・イース徹底レポート

102

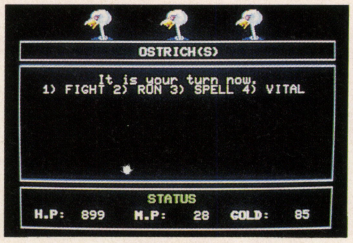
この夏 話題の超大作 〝イース〟から 目が離せない!!

ゲームは気合いだ！ガッツだ！
ワンランク上のゲーマーになるための
特別別冊付録 サーク 完全攻略本

表紙■イラスト／岡本博　デザイン／藤本武　目次■イラスト／ポッキー前嶋

編集部にやってきた茶美クン。詳細は200ページに。

CGディスクシール



ダンジョン・オブ・ドラゴン FM77AV

68ファンに捧げるホットなページ

X68000ワールド

ジェノサイド 113
大江戸繁盛記 114
麻雀〈最強〉武蔵 115
A-JAX 115
MUSIC STUDIO PRO68K 119
サイバースティック 119
WINGS 116
38万キロの虚空 117
デジタルクラフト 118
ねじ式 118

情報満載!

今月もスゴイぞ TOWNS通信

麻雀悟空 120
CD-ROM広辞苑 121

AMUSEMENT RADAR

アイドル探検隊 里中茶美ちゃん 200
アニメ・ビデオ情報 今月のこれがイチバン 202
おもしろグッズカタログ トイズ・ワンダーランド 206
THE GAME MUSEUM ●スタン ●RACK-O 208
新作劇場映画紹介 映画にもいろいろある 212

夏だ! キャンプだ! AV探検隊夏休みSPECIAL

ハイテクキャンプに出かけよう! 216

草野球レポート

ポプコムズ初戦を飾る! 222

イベント情報

ビジネスショーレポート 132

最新ハードレポート

PC-98 Do徹底解剖 134

ニューメディア最前線

デジタル映像時代なのだ! 142

読者参加の推理ゲーム・テーブルトークミステリー

「北斗星3号殺人事件」解決編 223

読んで得する耳より情報

リンクス・ゲームコレクションフェスティバル 236

コミック連載大人気! 巻末

新・サバッシュ

滅びの剣の章
原作・鎌田三平 画・伊藤伸平

今月も、おもしろ連載がメジロ押しだゾ!

プロジェクトPCエンジン 122
メガドライブ特捜隊 126
ビバ!! 海外ソフト 128
I LOVE アーケードゲーム 136
ハイテク地獄耳 147
パソコン・ブック情報 155
ソフトハウスエクスプレス 156
CASSETTE LABELS 163
ミュージック・パビリオン 167
SF最後の審判 183
オリジナル・プログラム 191
パソコンQ&Aサーキット 195
円丈のドラゴンスレイヤー 228
なんでもソフト探偵団 232
ハロー! ポプコムネット 237

オリジナル・プログラム DUNGEON OF DRAGON 191

POPCOMUNITY'89

■OPINION PLAZA 244
■RPGよどこへ行く! 256
■モンスター紳士録 258
■月刊ミューコム 260
■ミステリーゾーン研究会 262
■談之助のそのうちなんとかなるさ! 266
■神保町パズル倶楽部 268
■イラスト&市場 270
■星占い 272
■PRESENT 274

最近ポプコミの人気が異常に高い。どーして?

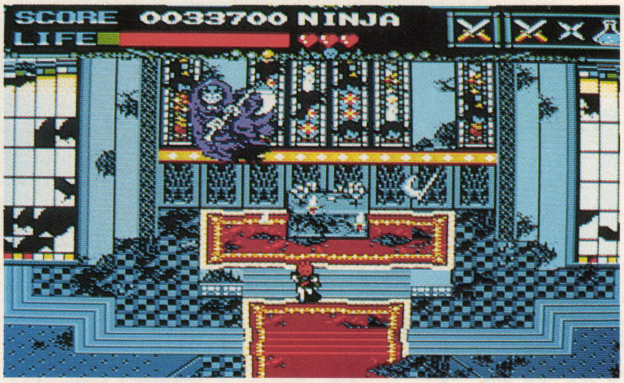
本誌に記載するソフトの価格は、特別な表示があるもの以外はすべて税別価格です。

MONTHLY

SOFT RADAR

新作HOT情報

ガッツ、ガッツ、ガッツ！
今月も根性火だるまで迫るぞ



アンデッドライン

T&Eソフト

■MSX2 ¥6,800円(税別)　7月下旬発売予定　問T&Eソフト ☎052-773-7770

『レイドック』以来、MSX2を強力にバックアップしてきた、たのもしいソフトハウス「T&Eソフト」が贈る期待の新作は、アクション色のより濃いARPG『アンデッドライン』だ。

レオン　19歳。戦士。盾を使って防御する。腕力にすぐれ、ナイフ、斧が得意。標準的な、正統派キャラ。

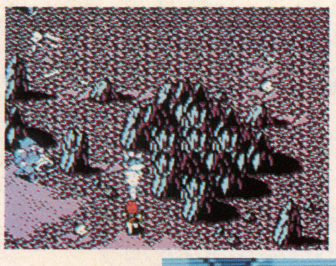
ディノ　21歳。魔道士。一瞬透明になり確実に敵をかわす。攻撃「アイス」が強烈。実力派キャラ。

ルイカ　年齢不詳。ニンジャ。ジャンプして敵をかわすのがオチャメ。すばやく動ける。ナンパなキャラ？

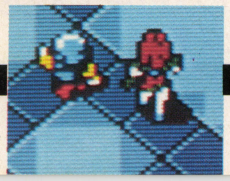
内藤監督が総指揮!!

この『アンデッドライン』というゲームは、はっきりいってジャンル分けができないっ！　T&Eでこーゆーゲームデザインする人っていえば……、そう、やっぱり内藤さんがゲームデザインを担当したらしいゾ。しかも今回はプログラミングにはタッチせずにゲームデザインと「監督業」に専念して、スタッフをとりまとめる(コキつかう？)役に回って製作したそうだ。これじゃあ、ひと味違ったゲームに仕上がってしまうのも納得がいく？

さて、この『アンデッドライン』を実際にプレイした感じでは、「強制縦スクロールのシューティングRPG」といった形に定義できると思う。RPGとはいっても、ゲームの最中は、ほとんど反射神経を使いっぱなし。アクション重視のARPGってことだ。

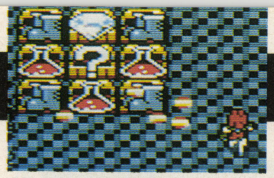


痛そうな岩山。押しつぶされるとまずいから、深追いは禁物。



精霊は各ステージによって違うものが出現する。みんな頼りになる。

君のハートを直撃するT&EソフトのBIGゲーム！



大量に隠し金庫を発見。？マークを取るには、後ろから回り込まないとだめみたい……。

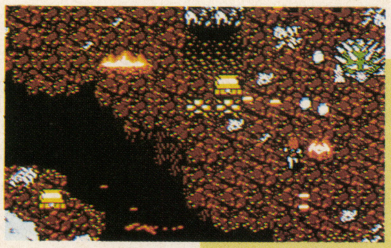
このステージは迷路状になっているので、すばやい判断力とある程度の足の速さが必要。

3種の薬。焦っているとよく間違えてしまうんだよな。これが。

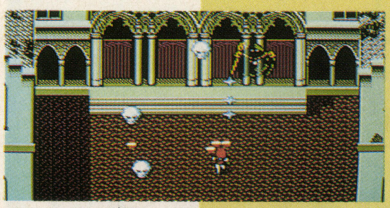
こいつが最強アイスの原石

ゲームを始めてまず「おっ！」と思ったことは、全7面あるステージのうち、謎の最終ステージを除いて、自分の好きな面からキワめていくことができる親切なシステム。ムズいステージはあと回しにして、着実にパワーアップを重ねながら、徐々に難易度の高いステージにアタックしていくことができる。とてもアクション系ゲームとは思えない親切設計がアリガタイ。

ところで、キミだったらどのキャラクターでプレイするかな？　ボクの場合、かわゆい女の子、忍者の「ルイカ」を衝動的に選んでしまった。マニュアルに載っていた「開発後記」なる文書には「ルイカを選んだ人は二次コンのおそれあり」などと書かれていた。やべーなぁと思いつつ、まずは、簡単そうな森林から攻めてみることにした。



とがったビョウが痛そうな、ヘビメタ・ルックの中キャラ出現。用心しろ。



このステージのボスキャラはちらつきながら、激しく移動する。けっこうてこずる。

このニンジャのキャラはけっこう使い勝手がイイ。ピョンピョン跳ねて敵をかわせるのがナイスだし（他のキャラクターにも防御法はあるョ）、宝箱から強力な武器さえ見つけることができれば、かなり先に進んでも意外と通用してしまうのだ。

スクロールが進んでいくと、隠れ宝箱なども出現する。宝箱の中からは剣、斧、鎧といった武具が出てきたり、ダメージ回復用の傷薬が入っていたり、このへんはRPGと同じような仕立てになっている（中には「無敵の薬」なんてものがあるところは、やっぱりアクションゲームだな）。

この武器の中でいちばんオススメなのが「アイス」だと思う。各ステージ最後に現れるボスキャラも、一撃でやっつけることができちゃうし、反応もイイ。この武器をとったら、もうほかの武器は拾わないようにしたほうがイイかもしれない（攻撃用武器は1つしか持てないので、新しく取ったものが次々と装備されていく）。でも完成バージョンになったら強さが変わるかも!?

さて、強制スクロールの中をズンズン進んでいく。すると目の前に建物や岩山に行く手を阻まれることがあるかと思う。これに押しつぶされちゃうと相当なダメージを受ける。押しつぶされるくらいなら、敵の弾に当たってでもいいから、早く移動したほうが得策だろう。瞬間的判断力が試されるぞ。

さあ、いよいよボスキャラ。各ステージごとに、難易度も功撃方法も違うが、かんじんなのはやはり自分の装備だ。やはり、装備が整っていないとボスキャラは倒すのはツライ。これはフツーのRPGでも常識でしょ？

さて、ゲーム自体のデキはどうか？　スクロールに関してはサスガMSX$_2$といったところで、ひじょうになめらか。敵キャラにはスプライト機能を使用しているので、一度にたくさんのキャラが画面上に現れると、多少ちらつくが、ゲームには支障はないだろう。それよりも気になるのは、画面に出ている敵キャラの数によって、ゲームスピードがかなり変化すること。慣れちゃえばどーってことないけれど、ちょっと気持ち悪い。まあ、このへんがMSXのスピードの限界かもしれないけどね。そのあたりは製作スタッフも心得ているようで、遅くなったときもちゃんと遊べるようなバランス調整になっている。

サウンド面では、MSX-MUSIC対応で、FM音源かPSGかの選択もできるので、FM音源を持っていない人でもだいじょーぶだよん。

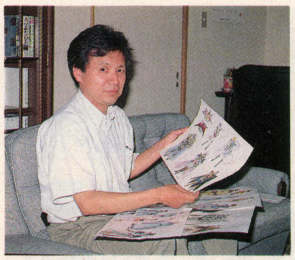
書き忘れたけど、難易度選択や、データの保存、ハイスコアの自動更新などとっても親切だ。だれにでも遊べるという設計はやっぱりうれしいよね。サスガは老舗（しにせ）のT&Eといったところだ。

フェアにはオイシイご利益（りやく）があるゾ!!

T&Eが『アンデッドライン』の発売を記念して、日本全国で新作発表&ゲーム大会を開く。開催日程、場所等は以下のとおり。

［東北地区］
8月1日　デンコードーDaC仙台東口店
8月3日　デンコードー八戸本店DaC
［関東地区］
7月15日　シントクエコー店3F
7月16日　上新電機J & P町田店
［中部地区］
7月16日　栄電社　テクノ大須
7月22日　上新電機J&P町田店
［近畿地区］
7月29日　上新電機J & Pメディアランド6F
7月30日　上新電機J & Pさんのみや1ばん館
7月25日　ダイイチパソコンCITY広島4F
7月26日　ダイイチパソコンCITY高松1F
［九州地区］
7月22日　ベスト電器大分パソコン館4F
7月23日　ベスト電器福岡本店7F

当日は、ソフト開発現場を撮影した、『メイキング・オブ・アンデッドライン』の上映や、プレゼント付きゲーム大会も開かれるらしいゾ。



超強力な助っ人、アニメーターの荒木さん。

BURAI

リバーヒルソフト

■発売時期・価格未定　問リバーヒルソフト☎092-771-3217

新ゲームに燃える飯島氏。

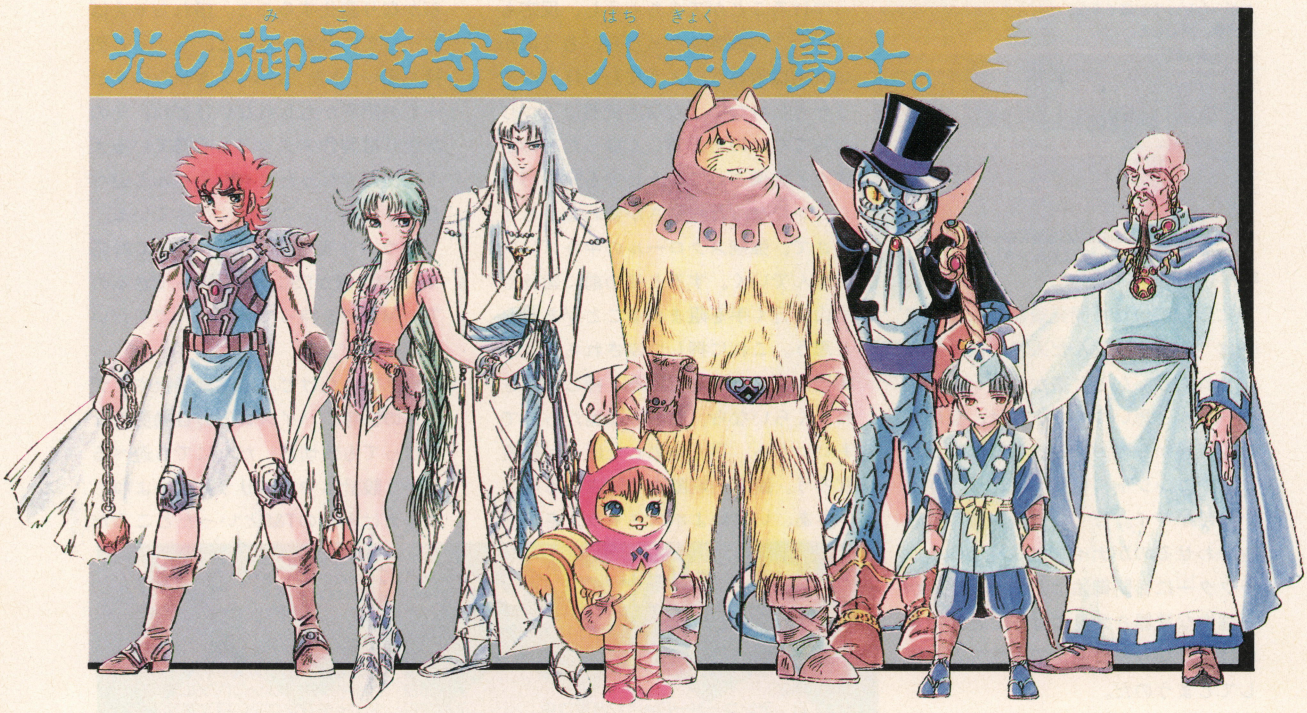
理想のゲームと新しい作り方

みずから中心となって作ったソフトハウスを離脱したあと、フリーランスとしてその動向が注目されていた飯島氏が、とてつもない企画をひっさげてゲーム界へ帰ってきた。この人の場合、やることがいつもケタ外れなものだから、話題性にはこと欠かない。台風の目というよりは、台風そのものといったほうが正確なんじゃないかな。とにかく、その新プロジェクトの概要を調べてきました。

ゲームのタイトルは『BURAI』と決まっている。そのまま「ぶらい」と読む。無頼漢というとならず者とかごろつきのこと。無頼というのは、だれにも頼らずに自分勝手に生きること。転じて、法を守らないやっかいな連中をもさす。漢字を使わずにわざわざアルファベットにしているのは、イメージの問題もあるらしいが、飯島氏の作るゲームのことだから、きっと何か隠された意味がありそうだ。

ゲームの形態は、ストーリー性の強いRPG。どちらかといえば、アドベンチャーに近いらしいが、実物を見るまではとりあえずRPGとしておこう。例によって(?)、全体が二部構成に分かれているということだ。

主人公は8人いる。ここらへんから、「来たな」って感じ。それぞれのキャラクターが事件に巻き込まれてゆく過程を、個別のシナリオとしてプレイするような形を考えている。キャラクターたちは、いろいろな事情を抱えていて、それぞれが異なる立場から事件と関わ



超ビッグなゲーム企画が動き出した。今回は、その仕掛け人たる飯島氏に、緊急インタビューなのだ！

ってくるわけだ。それまでの生活や職業、立場、特技や性格などすべて違った設定がなされている。

しかも、お互いに運命的なもので結ばれていたりするうえに、ドロドロした人間関係も入ってくるらしい。シナリオをプレイする順番はプレイヤーの自由としておいて、それらの関連をプレイヤーがたぐり出す楽しみもあるようだ。また8人の間も、よくあるような「平和的な協調関係」ではなく、不信あり誤解ありのようで、後半ではパーティーが分裂するような話もチラホラ。

設定イラストを見てもらえばわかるだろうけど、なんと敵キャラも8人いる。このあたりはテレビドラマ風で、お互いに出し抜こうとしている幹部たちという印象。彼らの下に、さらに部下がいく人かついていて、主人公たちを襲ってくる。味方どうし、敵どうしの関係に加えて、敵と味方の間にも複雑な背景がからんでいる。

なにしろ、やっとシナリオを書き終わろうというところだから、この先どういう発展を見せるのか、なかなかたしかなところはわからないのだ。アイデアでは、ストレスなんていうパラメーターを設定して、高所恐怖症や暗闇恐怖症のキャラを登場させようか、戦闘していないと欲求不満になるヤツ、モンスターを殺すのが嫌いなヤツなんて話も出ている。

さらにこの企画のすごいところは、ゲーム以外の部分でも新しい試みに積極的に参加していること。オープニングやイベントのアニメーションには、プロのアニメーターが参加しているし、ゲーム中の音楽すべてに「SHOW-YA」が起用されるといったぐあい。宣伝効果も考えてのことだろうが、ゲームの製作に外部の専門家を取り込みながら、完成度を高めてゆくという姿勢には大きな期待ができるね。

そういったゲーム周辺の話題も、どんどん報告していく予定だ。

闇の軍勢を統べるビドーと七獣将。

プロのアニメーターが動画部分に参加!

『BURAI』に参加しているアニメーターの荒木さんは、この道ン十年の大ベテラン。おもにテレビアニメを手がけてきた人で、最近では『聖闘士星矢』のキャラデザインなどで有名。

最初はキャラデザインだけの予定だったんだけど、飯島氏の情熱が感染して(?)アニメーション部分のすべての絵コンテを描くことになった。絵コンテっていうのは、要するに絵のアングルや人物の動きを細かくコマ割した進行表みたいなものだね。

グラフィックのもとになる原画までを荒木さんのほうで描き、それをリバーヒルのスタッフが取り込んで修正するという手順。現実に、今までのパソコンのアニメーションとは違った効果が出ているとのことだ。背景とキャラクターとの距離感やどちらにピントが合っているのか、光の当たり方などまで気がつかわれている。なにしろ、専門家によるアニメーションがパソコンの画面の上で再現されるわけだから、どんなふうに変わったのか興味は尽きない。とにかく、早く画面が見たいよね。

ところで、デモ版の話なんだけど、夏ごろに全国縦断で新作発表会の予定があるらしい。もちろん、これについてもわかりしだい誌上でお伝えする。

素戔嗚（スサノオ）

エニックス
■PC-9801シリーズ 発売日未定 価格未定
問エニックス☎03-366-4345

「宇宙皇子」でおなじみの、いのまたむつみがキャラクターデザインを担当。このイラストは、素戔嗚（スサノオ）のイメージセル画である。どう、日本神話してるでしょ？ ちなみに、ゲームの中には日本の民話や神話、古事記などから引用したようなものが多く登場するので、ゲームを身近に感じられる。

日本神話がベースになった

いや〜お待たせしました。今、巷で噂の『素戔嗚（スサノオ）』です。発売日、定価などはまだ決まってないけど、久しぶりに腕がなるRPGなので、とりあえず内容だけでもご紹介しちゃうぞ。

素戔嗚（スサノオ）とは、もちろんあの日本神話で有名なスサノオのこと。だからして、内容も日本神話とシンクロしている部分がだいぶある。ただし、主人公は煌華之尊（こうがのみこと）といって彼が素戔嗚（スサノオ）の力を求めて旅に出るというのが前提だ。

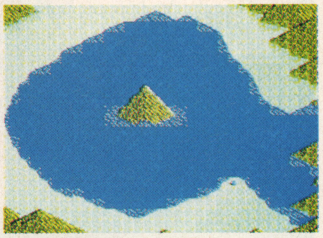
この煌華之尊（こうがのみこと）は、古代日本でまだ神々が高天ケ原（たかまがはら）に住んでいたころ、黄泉（よみ）の国との対立が激しく状況が劣勢になったため、打開策として地上に遣（つか）わされた神の皇子（みこ）。その彼が伝説の素戔嗚（スサノオ）の力を求めて旅をする——という内容だ。

煌華之尊（こうがのみこと）は、舞鶴という村に降臨し、そこから長い長い旅が始まるのだが、1人旅ではない。パーティーは3人。ただし、煌華之尊（こうがのみこと）だけが戦士のタイプで他の2人は魔法使いのタイプと僧侶のタイプ。というのは、これはRPGはRPGなんだけど、従来のとは異なり経験値がないのだ。戦闘モードの写真を見てもらうとわかるけど、生命力と呪術力の2つしかない。つまり、戦闘で成長するのではなく、イベントやアイテム集めでレベルアップしていくのである（フィールドやマップの広さはドラクエに似ているけどね）。

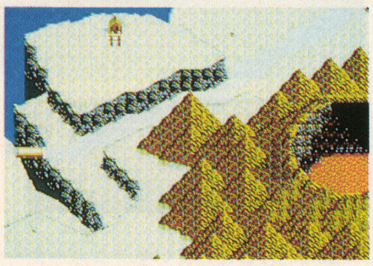
最終的に煌華之尊（こうがのみこと）と戦うのは〝邪鬼〟という、黄泉の国の王子なのだが、これがあなた美形。もしかしたら煌華之（こうがの）

煌華之尊（こうがのみこと）が降臨する舞鶴村。家の形が日本神話してる。

煌華之尊（こうがのみこと）が降臨した穴。

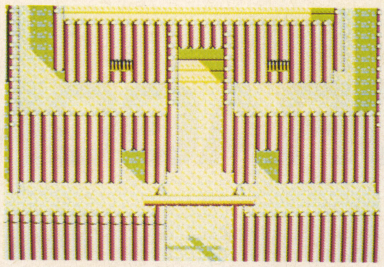


とある湖。ここでもイベントが…。



後半で行くことができる新大陸。

あのドラクエのエニックスが放つ、超新作RPG！



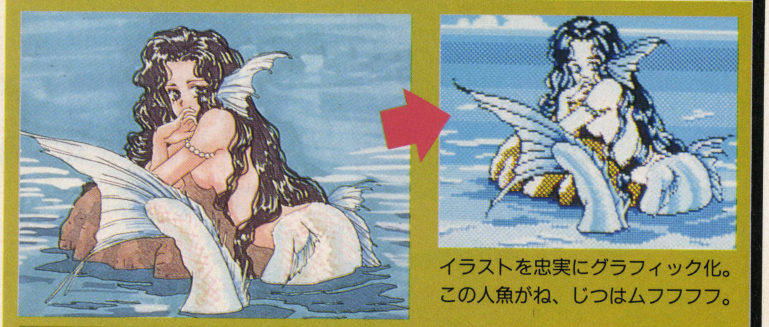
おおっと、ここはなんだ。何かの砦と見たが……。

尊よりもカッコイイかもしれない。メインのキャラもいいけど、ザコキャラおよびイベント・キャラもこれまたいい。人気アニメーターのいのまたむつみさんのキャラデザインがいいからね。で、シナリオは有名どころの花園由宇保さんだから、ニクイところにおもしろプロットが散りばめられている。

たとえば、タヌキ村というのがあって、そこに行くと「ここはタヌキ村だポコポンポン」というように、とんねるずのノリがあったり、パーティーの1人に応援の神様というのを入れると、なんにもしないで「がんばれ〜」とばかりいっていたり……。

また、現段階ではあまり書けないのだが、イベントがユニーク。人魚のイラスト写真があるけど、これはイベントに登場するキャラで、このコをなんとかすると、ギャワーっていうのがあったりするのだ（書けないのがツライ！）。

あきないために、シナリオはシリアスだけどキャラは大マヌケにしたということなので、笑いがいっぱい詰まってかつ感動も味わえるゲームと見た！　発売を楽しみに、ポコポンポン。



イラストを忠実にグラフィック化。この人魚がね、じつはムフフフフ。

いのまたむつみの美しいキャラクター

皿を回した男がオーナーの「万屋」。へんなものもありそうだ。

とってもコワイ顔をした男がオーナーの「武器屋」。買うのが怖い。

戦闘モード画面。得体の知れない敵キャラが登場。

ダンジョンはこうダンジョーン!!

全部で5つあるが、とりあえず今回はこの4つ。まずは、最初に行くコケのダンジョン。

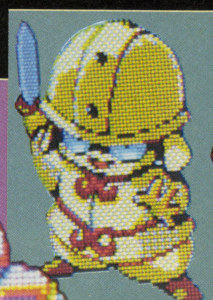
次に行くのは、鍾乳洞のダンジョン。雰囲気出てるぅ。ブルーの部分を歩く。

地底湖のダンジョンは3つめ。ダンジョンごとにまったく違った味を出しているのだ。

火山のダンジョン。ここは、黒い部分を歩いていく。足を踏みはずしても落ちないよ。

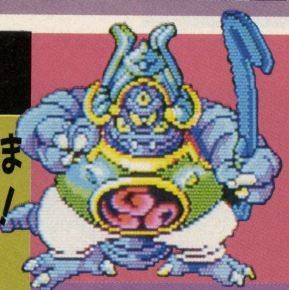
ハニワのハニーも出てくるユニークな敵キャラ

スライム的存在の敵キャラ！



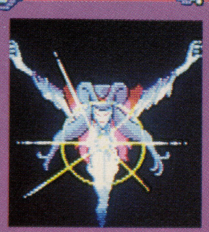
ハニワのハニーだ

遺跡の出土品まで敵キャラに！

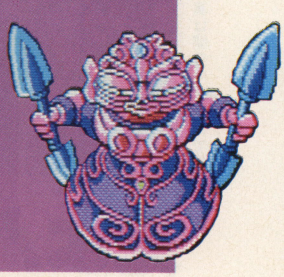


何なんだこりゃいったい？

目つきがとにかく恐ろしい



キレイなんだけどコワそうだ〜



レベルアップ時のビジュアル。全身がスクロールする。

妖獣機甲兵 WER DRAGON

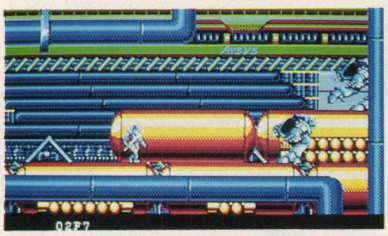
―ワードラゴン―

アルシスソフトウェア

■PC-8801SRシリーズ　7月中旬発売予定　¥8,700円(税別)
問アルシスソフトウェア☎0956-22-3881

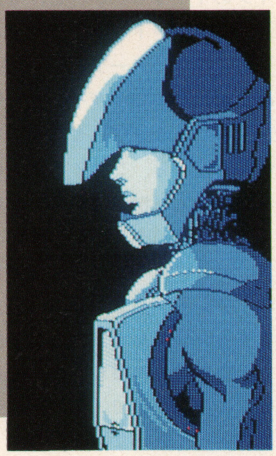
サイバーパンク・アクション!

3Dアドベンチャー、『スタークルーザー』が大評判のアルシスが、またまた注目作を発表する。今までに出したゲームの中にもアクション・シーンが随所に取り入れられていて、その質は高い評価を得ていたが、今度の作品は、初の純粋アクションである。サイバーパンク・アクションと銘打たれた『ワードラゴン』は、マニメーションを多用したビジュアルシーンと、スムーズな三重スクロールが特徴になっている。まだ、グラフィックの一部ができたばかりという状況で、プレイできるバージョンの入手はできなかったが、そこは『スタークルーザー』を作ったスタッフだ。操作性の心配は無用というものだろう。



2面のシーン。剣を持っているのが、主人公のケイ・カーツェだ。

ストーリーの簡単な紹介だ。……ある日、S-CITY(Sequential Circuit City)が、渦巻く黒雲に包まれ、その奥で何が起こっているのか、だれにもわからなかった。ローランド連邦政府は、原因究明と要人救出のために、精鋭部隊をS-CITYに送ったが、部隊は消息を断ってしまった。……数日後、雲は晴れたが、そこには、異様な姿に変貌した街と狂気の人々の姿があった。S-CITYに何が起こったのか？　死んだはずの主人公、ケイ・カーツェは、何者かに命を吹き込まれ、未知の敵に立ち向かっていくのだった。彼は、先ごろ派遣されたローランド連邦の兵士であった。

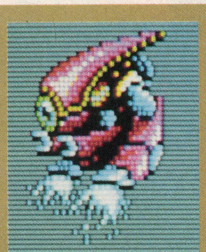


ケイ・カーツェ。何者かの手で、新しい生命体へと生まれ変わった。

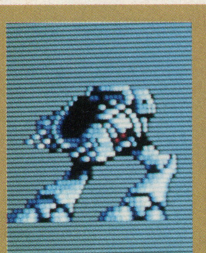
ステージは全部で6面。各ステージをクリアするたびに、次の展開を語るビジュアルが現れる。ユニークなのは、主人公のレベルアップを、数値によらずに、グラフィックで示すという点だ。すなわち、レベルアップする時点で、主人公が変身するシーンが出現し、成長の度合いがわかるというシカケだ。

敵キャラ

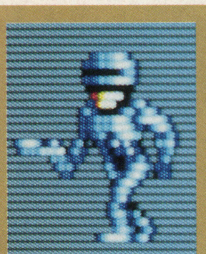
敵のホンの一部を紹介しよう。ガークは1面、ジンガーとクロイツェルは2面、ミューは、どこかで出会うはずのボスキャラだ。



ガーク



ジンガー



クロイツェル

ミュー

＊画面写真は開発中のものです。

見よ！　変身するマイキャラの姿を!!

麻雀狂時代SPECIAL Part II・冒険編

マイクロネット

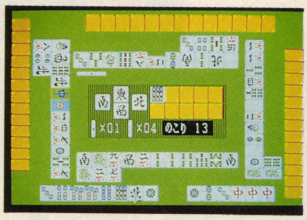
■X1turbo専用　8月ごろ発売予定
問マイクロネット☎011-561-1370

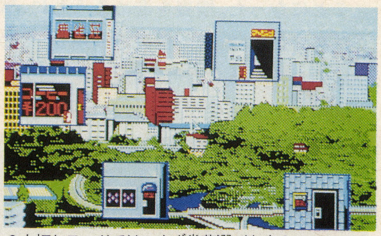
エッチなしでも楽しめる!?

麻雀ファンで、ちょっとエッチなキミなら、ゲーセン版の『麻雀狂時代』やMSX$_2$、X68000版の『麻雀狂時代SPECIAL』を、一度はプレイしたことがあるんじゃないかな。

その『麻雀狂……』が、グーンとパワーアップして登場するのだ。

じつは、今回登場するのは開発途中バージョンなので、残念ながらムフフのイベントはいっさいなし。読者のみなさん、期待させてゴメンなさい。でも、麻雀ゲームそのものもかなりおもしろくなっているし、完成すれば7人の美女の色っぽ〜いグラフィックが拝めるハズだから、発売を楽しみにしてちょ。


4人打ちモードはエッチ抜きの真剣勝負。

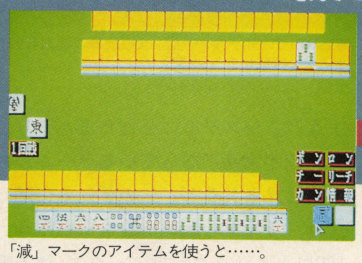

2人打ちモードでは、まず雀荘選びをする。

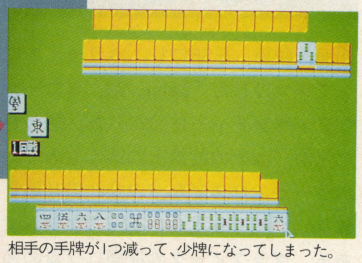
ゲームは、4人打ちと2人打ちの2つのモードがあり、2人打ちモードでのみ、エッチを楽しむことができる。

だから、純粋に麻雀の勝負をしたい人は、4人打ちで。どちらのモードも、マウス操作でラックラク。さらに、リーチをかけると当たり牌が出るまで自動的に捨て牌をしてくれるので、無精ものにはうれしいね。

ボクは、2人打ちモードをおすすめする。美女とのプレイを楽しめるのはもちろん（麻雀をプレイするってこと。ヘンな想像すんなよ）、5つの中から好きな雀荘を選べるのも新鮮だしね。そのうえ、じつは2人打ちモードのときだけ秘密のアイテムが使えるのだ。

これぞ究極の奥義だ〜!?


「減」マークのアイテムを使うと……。


相手の手牌が1つ減って、少牌になってしまった。

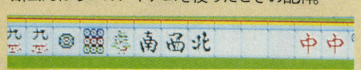
アイテムには、配牌の前に使えば清一色（チンイツ）や断么九（タンヤオ）、全帯么（チャンタ）をねらいやすくなるもの（いわゆる〝積み込み〟ってやつだ）、プレイ中に使えば、振り込みそうな危ない牌でも通ってしまったり、相手が少牌になってしまうものなどがある。ちょっとズルイ気もするけど、高い手であがらなければエッチなグラフィックにはお目にかかれなかった前作に比べて、お遊び気分でプレイすることができ、初心者にも十分楽しめる。

ダブルリーチも夢じゃない!

見て見て！　右の手牌。アイテムを使うと、こんな配牌になるのだ。とくに、清一色（チンイツ）ねらいのアイテムを使ったときは、勝ったも同然。運さえよけりゃ、ダブルリーチや天和（テンホー）、九連宝燈（チューレンポートー）だってできるかもしれないぞ。

スゲエ配牌。これであがれなかったら、情けないぞ。

断么九（タンヤオ）ねらいのアイテムを使ったときの配牌。


こちらは么九牌（ヤオチュー）だけの配牌になるアイテムを使った。

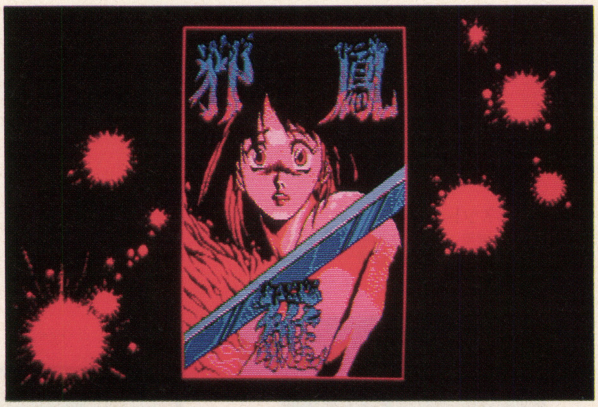
*画面写真は開発中のものです。

あの麻雀狂時代が、さらにキモチよくなって登場だ。

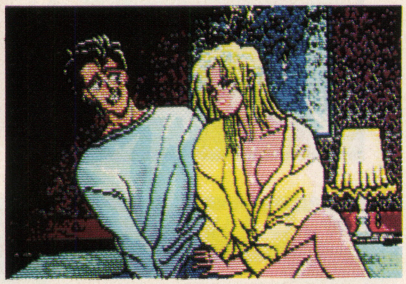
闇の壱与伝説
―女王塚殺人事件―

ホット・ビィ

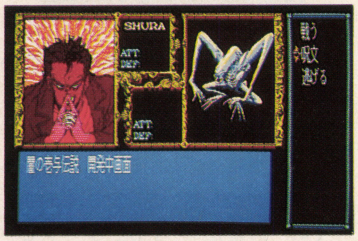
■PC-8801SRシリーズ,PC-9800シリーズ,X1turboシリーズ,FM77AVシリーズ,7月下旬発売予定 ¥7,800円(税別)
問ホット・ビィ☎03-5261-3900



不動院の和尚に呼び出された修羅は、そこで警視庁の郷田警部に紹介される。



京都のシティホテルの一室。女性刑事の湯浅洋子が主人公を誘惑しているの図。



戦闘シーン。『AKIRA』を思わせるグラフィックは、呪文をかける修羅だ。

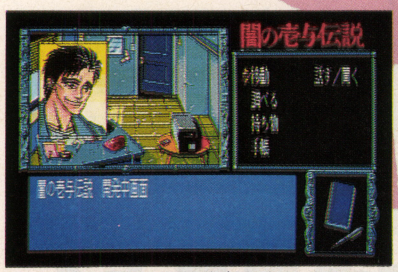
古代史の謎に迫る!

『源氏物語』をSFにし、ホラーとエロスで味つけした『Genji』は、ユニークなアドベンチャー作品だった。『闇の壱与伝説』はその路線上にあるもので、ホラーとエロスがたっぷりと盛り込まれた、いかにも夏向き(?)のゲームである。グラフィックの原画にプロの漫画家を起用するという意欲作。この新作にかけるスタッフの意気込みはたいへんなものだ。発売を機に、〝ホラー+エロス〟が、ホット・ビィの看板になるかもしれない。

それでは、特徴をみていこう。まだプレイできる状態ではないので、画面写真から判断するしかないのだが、基本的にはシンプルかつオーソドックスなつくり。AVGらしいAVGになっているようだ。システムにこだわるあまり、操作性が犠牲になっているゲームがときどき見られるが、このゲームに関しては、そんな心配はいらないだろう。100以上というグラフィックと、体と呪文を駆使する戦闘シーンが、ポイントになっている。

AVGの魅力は、ストーリー展開の妙だ。AVGはゲームの性格上、どうしても、一本道で結末に向かってまっしぐら、ってことになりがち。だからこそ起伏に富んだ魅力的なストーリーが必要なのである。『闇の壱与伝説』は、素材に邪馬台国をもってきている。女王・卑弥呼亡きあとの後継者争いがそもそもの発端。歴史マニアならずとも、興味をひかれるものがある。

……邪馬台国。数々の内乱の末、壱与という名の幼女が卑弥呼の後継となった。しかし、その霊力があまりにも強力だったため、壱与の力を恐れる反逆者が彼女を惨殺してしまった。壱与の怨念は黄泉の女王となって国じゅうを暴れ回り、反逆者の大王は、金印と7人の処女の首を使って、やっとのことで、壱与を封印した。……そして現代。少女連続殺人事件が世間を騒がせている日本。不可思議で猟奇的なこの事件の捜査に、この物語の主人公、不動修羅が当たることになった。捜査を進めるうちに、事件の背後には、壱与伝説を利用し、その復活をもくろむ新興宗教団体「高天ヶ原の光」の存在が見えてきた……。



ボロビルの一角にある修羅の事務所。なんともサエない部屋だ。

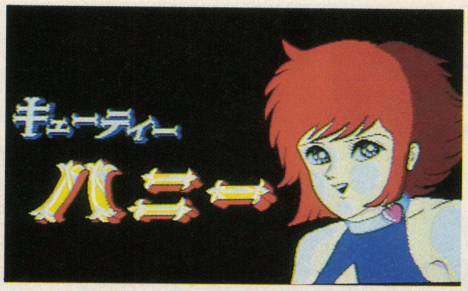
主人公だ!

不動修羅

27歳。主に動物霊を相手にする拝み屋を職業としている。高円寺(東京)のボロビルに事務所兼住居をかまえている。パッとしない男だが、腕はたしか。無類の女好きでもある。

*画面写真は開発中のもの(88版)です。

ホラーとエロスがドッキング!



キューティーハニー

NATSUME

■PC-8801シリーズ 7月下旬～8月上旬発売予定 ¥8,800円(税別)
問NATSUME☎03-232-5251

永井豪原作の人気漫画をゲーム化。そして、永井豪自ら筆をとった迫力のアニメをグラフィック化した長編RPG

犯罪結社「パンサークロー」を倒せ!

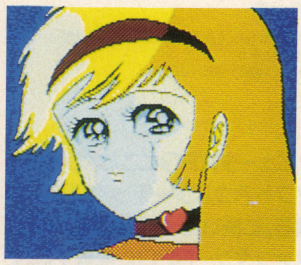
「キューティーハニー」。覚えている人いるかな？　テレビアニメにもなったんだけどね。えっ、知らない？　ガーン。まっ、無理もないかな。けっこう懐かしのアニメだからね。でも、それはいいや。というのもこのゲームは、タイトルとグラフィックは永井豪のオリジナルだけど、ストーリーはナツメの手によるものなので、内容は知ってもあんまり意味がないからね。

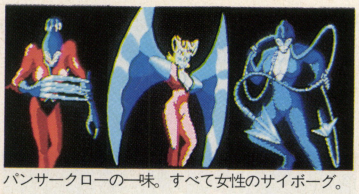
それではおおまかなゲーム内容を説明しよう。これはオープニングはアドベンチャーになっているけど、あとはすべてRPG。空中の元素を瞬時に組み合わせることにより、あらゆる物質を作り出す装置「空中元素固定装置」を組み込まれたアンドロイド〝キューティーハニー〟が主人公だ。ハニーは、この装置を悪いことに利用しようと襲ってくるパンサークローを倒すため、最初は自分が住む町、そして徐々にパンサークローのアジトがあるところまで進んでいくというゲーム。

もちろん、町のフィールドマップもあるし、バトルシーンもある。ただちょっと、ハニーのパラメーターが違う。ヒットポイントはあるけど、あとは攻撃力、敏しょう性、運、守備力となっている。

さて、残念だけど発売前なので今回はここまで。あとはお楽しみということにしよう。チャンチャン。

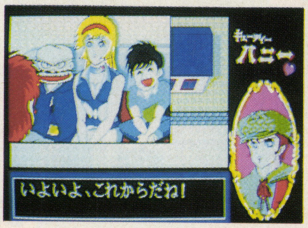
空中元素固定装置を奪いにパンサークローが来た!


パンサークローに襲われて父親の如月博士を失って泣くハニー。


パンサークローの一味。すべて女性のサイボーグ。

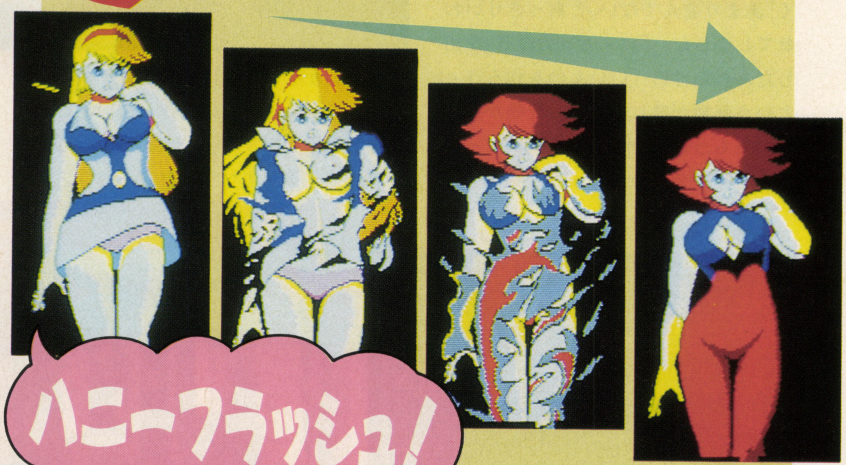
如月博士は死ぬ前、ハニーはじつはアンドロイドだという。

ハニーは学校の寮に住んでいる。これはその付近。



いろんな扮装をして町じゅうに聞き込みをするハニー。

ハニーの色っぽい変身を見せたる!



ハニーフラッシュ!

スリルとお色気ありのキュートなゲーム

ダークレイス

アーテック

■PC-9801VM／UV以降 ¥9,800円(税別)
7月下旬発売予定
問アーテック☎03-904-0440

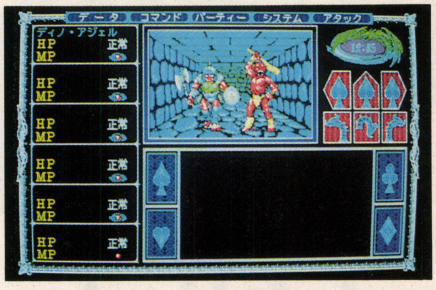
コンピュータRPGにこだわりを持つ名門ソフトハウスアーテック。『ディガンの魔石』に続いて、今度は3Dダンジョンファンタジー RPGに挑戦する。その名も『ダークレイス』。このゲーム、コンピュータRPG界にまた新たな旋風を巻き起こすのか!?

『ディガンの魔石』に続くアーテックのコンピュータRPG

6月号でレポートしたアーテックの『ダークレイス』。あれから2か月たって、「発売間近! 忙しい!」はずの石神井公園に取材に行ってきた。ところが、どうやら作業が難航しているらしく「あまり進んでない」とあっさりいわれてしまった。『ディガンの魔石』を出したあとだけに「いいものを作ろう」という熱意が感じられて、発売が遅れるのももっともかなという気になってくる。アーテックのゲームからは「納得のいかない仕事はしない」、「オリジナリティのないものは作らない」といった明確なポリシーが伝わってきて好感が持てる。すべてのソフトハウスがこうだったらいわゆる「クソゲー」というやつは生まれないと思うのだが。

では、そのアーテックの新作『ダークレイス』をちょっとのぞいてみよう。

この画面は変更になったらしい。



発売が待たれるぜ、期待の新作!

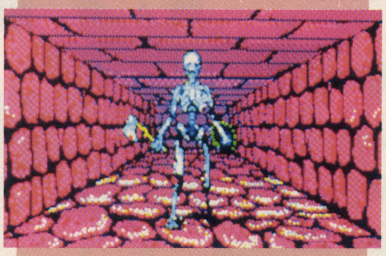
今までにない3DRPGを!!

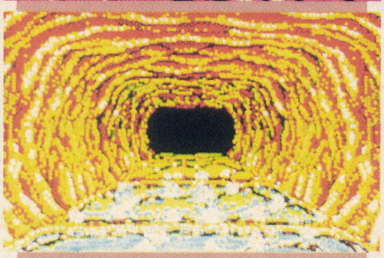
このゲームの簡単なコンセプトは6月号のレポートを見てもらうとして、今回はこのゲームの背景設定について少しお話しよう。

ある日あるところにある少年がいた。つまりこのゲームの主人公である。この少年、小さいころ自分が他のみんなと少し違うことに気がついていた。彼には不思議な能力が備わっていたのだ。その能力が村の人々に嫌われるものであったため彼はそれをみんなに隠していたのだった。ところがある日、村人のひとりが虐待されているところに彼は出くわしてしまう。怒った彼は隠していた力を使ってしまう。

村を出なくてはならなくなった彼が行き着いたのは、災厄に見舞われた悲劇の村だった。ダークレイスと呼ばれる悪がこの村にはびこっていたのだ。彼の持っていた能力は、火、水、風、土、そして光という5大元素の秘密に関するものであり、この能力こそがダークレイスの魔の手からこの村を救う唯一の希望だったのだ。

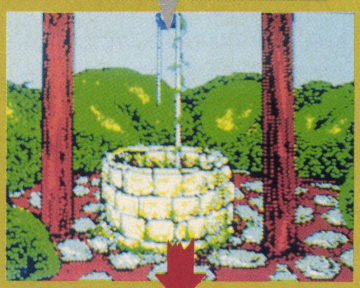
かくしてこの世界を救うため、少年は戦いへと向かっていくのだった。

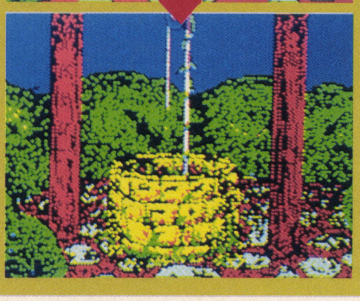




ダンジョンのグラフィックの違いは何を意味しているのか?

このゲームも夜は訪れる



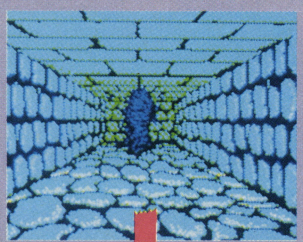


ゲームはクエスト方式

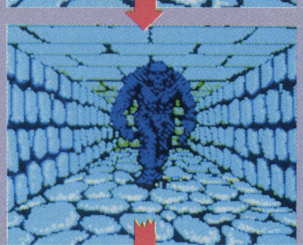
この世界は町を中心に、いくつかのダンジョンがそれを取り巻くように構成されている。それぞれのダンジョンには特徴があり、一筋縄ではいかないようになっている。また、町の中の意外なところにダンジョンがあったりするかもしれない。

『ディガンの魔石』と同じように、この世界にも昼と夜があり、違うイベントが起こるようになっている。3Dのダンジョンは数種類のグラフィックで表されけっこうきれい。このグラフィックの差がゲームのシステムにも影響している。違うグラフィックのダンジョンでは違う何かがあるのだ。その秘密を解くことがゲームを解く重要な鍵になっているといっていいだろう。

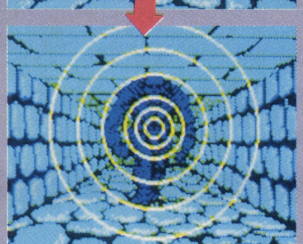
「いいグラフィックと音楽の上にいいゲームを乗せる」。アーテックのゲームはいつも発売が楽しみだ。



お、何か近づいてきた。



どうやらジャイアントのようだ。



それ! 魔法の一撃!

気持ち悪いモンスターはやっぱりいた!

プロ野球 ファミリースタジアム

ナムコ

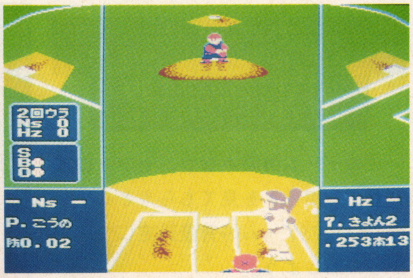
■MSX2+, MSX2兼用　8月発売予定　ROMカセット7,800円(税別)
問ナムコ☎03-756-7651

MSXユーザーお待たせッ!

マッドな『ファミスタ』ファンの巣窟と化している、ポプコム編集部。入稿中にもかかわらず、「4時間、5時間はあたりまえ～!」とビッグな雄叫びをあげながら、ファミコンの前に陣取る編集部員、ライターたち。編集長はニガ虫を30匹ぐらいかみつぶしたような顔をしている。そんなわが編集部の前にまたしても、禁断のゲームが登場してしまった。そう、ついに『ファミスタ』のMSX版が発売されるのだ。

さて、それでは内容をご紹介しよう。まず球団は全部で18チーム。おなじみのD、G、C、W、S、T、L、Bu、B、F、H、O、M(メジャーリーガーズ)、N(ナムコスターズ)。それにOB(オールドボーイズ)、A(オールドリームズ)。あと、新たにHz(ひめざんす)とNs(ナムコットシャインズ)の2チームが加わって、大盤ぶるまいの18チームだ。なかでも、ぜひプレーしてみてほしいのが〝ひめざんす〟。女の子ばかりのチームで、いたいけないピンクのユニホームに、思わずそそられてしまう。とはいっても、たんなるお嬢さまチームと思ったら大間違い。エースの〝なんのん〟は、170km／h代の速球ビシバシ。主砲〝みぽりん〟は、打率.398、本塁打59という超豪打者なのだ。底知れないパワーを秘めているゾ!

もうひとつの目玉は、ペナントレースモード。18チームの中から、お好みの6チームをピックアップ。現実のプロ野球さながらに、覇権をかけて、130試合を戦い抜くのだ。数々の名勝負が生まれ、新しいドラマがつくられていくことだろう。



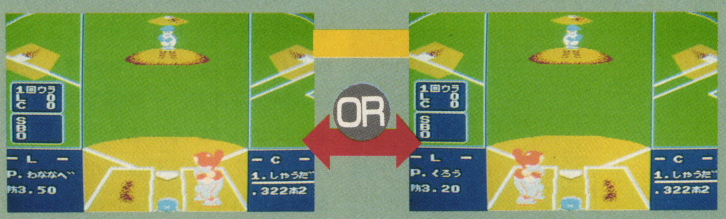
新登場の、女の子チーム〝ひめざんす〟と〝ナムコットシャインズ〟の対決。

球場選びでゲームが変わるぞ!

88年度版で、賛否両論を呼んだ〝エラー〟。今回のMSX版では、球場によってエラーのある、なしが選べるのだ。〝どーむ〟ではエラーなし。〝あおぞら〟では88年度版同様、エラーあり。君はどっちを選ぶ?

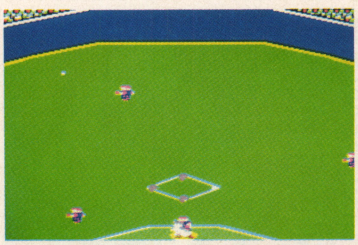
開発が若干遅れていて、発売は8月になるということ。ウ～、ジョイパッドだこがうずくぜ!!

スイッチ・ヒッター登場!



全国のスイッチ・ヒッターファンのみなさん、(そんなヤツいないって?)うれしいニュースだ。今回の『ファミスタ』MSX版では、ついにスイッチ・ヒッターが登場!スイッチタイプの選手に打順がまわると、相手投手の右投げ、左投げによって、自動的に打席が左右にスイッチするようになっているのだ。これで、ゲームのリアルさが、グッ!　とアップするのは間違いナシ!!

リアルさ倍増だね!!



ヤリーッ!　左中間まっ二つ。スムースなスクロールで試合は、ますます熱くなる。

新チームも加わって、さらに強力に!

ソフトレビュー

完成版ソフトレビューのトップバッターは、最近売り出し中のブリッ子くーみん。

展望台

ビクター音楽産業

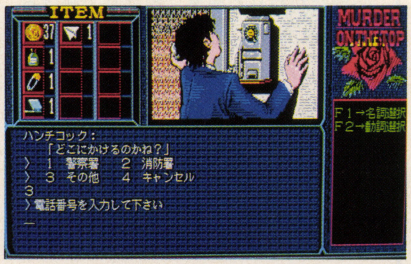
■PC-8801SRシリーズ PC-9801M／UVシリーズ ¥9,800円(税別) 問ビクター音楽産業☎03-423-7901

サスペンスの世界へようこそ！

気分は、もう、名探偵！

う〜ん。いきなりネーミングがヒッチコックしてる。そう、このソフトは先月紹介した88版『展望台』の98版。サスペンスの王様、ヒッチコックの映画『裏窓』からヒントを得たゲーム。ハラハラ、ドキドキ、キャーッのミステリーを期待しちゃうワ。ようし、やるわヨ。

舞台は、最近奇怪な犯罪が連続して起こっている大都市、メトロポール。君たちは、推理作家のヒッチコックならぬハンチコック（この安易なネーミング、うれしくなっちゃう）のおともをして超高層ビル〝エンペラー〟の屋上へ。「景色でも眺めようじゃないか」のハンチコック氏の誘いにのって、東西南北に設置されてる望遠鏡をのぞいてゆく（ワクワク、ワクワク）。まぁ、たいへん！　事件続出ヨ。ピストルを突きつけられてる男、カーテンの陰で電話中の女性のようすをうかがう指名手配犯、寝てる女の部屋をうろつく不審な男etc.……。この１つ１つの事件を解決していくのは君たち。コマンドをセレクトして、犯罪を未然に防いでネ。もちろん、冷静で親切な助言をハンチコック氏が教えてくれるわヨ。未熟者の私は、ハンチコック氏に怒られては、だうもスイマセンとあやまってばかり。もう、たいへん。ま、百戦練磨の君たちなら大丈夫。おっと、と、事件を解決したからって、気を緩めちゃダメ。後ろを振り返ると、復讐に燃える犯人が、君たちの命を狙ってる。だって、ここは１日24時間、犯罪が絶えることのない大都市。こうしている今も、だれかが殺され、だれかが逃げてる悪の花園ヨ。ゆだんは禁物！



ワァ、あの女性が危い！　電話のベルで、殺人犯の存在を知らせる私。うふふ、この事件はみごとに解決!!

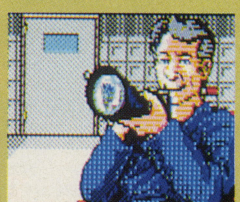
このソフトのもうひとつの楽しみ、教えてあげる。それはヒッチコック映画の名場面がゾクゾク登場するってこと。この際、映画を見直すのも、一興ネ。

キャーッ、犯人たちに追いつめられた私。上はもうないし、一巻の終わりか!?

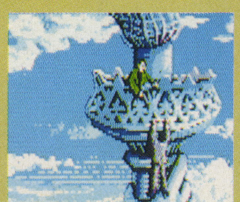
ヒッチコック映画を知ると味わい倍増！

もち、もとの映画は『サイコ』ヨ。あまりにも有名な浴室での殺人シーン。会社のお金を横領して逃げてきた女が、なんの脈絡もなく殺される。アンソニー・パーキンス扮するモーテル経営者の人格には、自分の殺したはずの母親が……。怖いですねェ。

まるっきり、ジェームス・スチュアートお得意の不安気な顔だワ。これは『裏窓』から。足を骨折して動けないカメラマンが、望遠レンズで隣のアパートをのぞき見するのがことの発端。まさかあの男は、病身の妻を殺したのでは……。疑惑が疑惑を呼び、事件は起こる。



これは、『逃走迷路』から。航空機工場爆破事件の犯人にでっち上げられた男が、自分の力で真犯人を追っていくサスペンス。このシーンは、最後のクライマックスシーン。追いつめられた真犯人が、自由の女神の手の裏側に回ったのだが、ひゃあ、足をすべらせて……。



銀河 システムソフト

■PC-8801SRシリーズ、PC-9801シリーズ ¥7,800円(税別) MSX2 ¥6,800円(税別)
問システムソフト☎092-714-6236

これさえあれば、寝るヒマはもうない

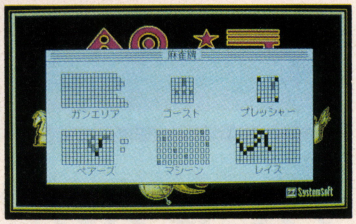
一気に紹介するゾ

こりゃまた驚いたことに、カードゲーム、パズルゲーム合わせて24種類も詰め込んだソフトが出た。24種類も入っていればつまらんゲームも入ってんだろうって？　とんでも有馬温泉。みーんなおもしろい。そりゃあなた、『上海』のシステムソフトですぞよ。おもしろくないわけがないじゃありませんか。てなもんで、かけ足で紹介するぞ。

24種類の中で、トランプを使ったゲームが12種類、麻雀牌を使ったのが6種類、その他が6種類ある。トランプのゲームは、よく知られている1人遊びを集めたって感じだね。KからAまで赤黒赤黒とつなげていく「クロンダイク」、つながった数を取っていく「ゴルフ」や、右ページの「ピラミッド」なんか、みんなやったことがあるはずだ。トランプの1人遊びをコンピュータで遊んでよいところは、切ったり並べたりしなくていいってことだね。トランプのゲームは、比較的頭を使わないから、気軽に時間つぶしができるぞ。

麻雀牌のゲームは難易度、思考度がバラエティーに富んでる。「ゴースト」は純粋思考型パズル。先を読んで始めないとまずできない。頭がウニになるゲームだ。「プレッシャー」も先読みが必要だがわりと簡単。ねばりで解けるね。「ペアーズ」は算数の時間。1ケタどうしのたし算ができれば楽勝だ。「マシーン」はトランプの1人遊びみたいな運8、腕2のゲーム。機械的に動かしていってもできちゃうこともあるよ。「レイス」は独特の世界。同じ種類か同じ数の牌をたどってどこまで右へ行けるかというゲームだが、考えないようで考え、じつは運がモノをいう。徹夜はつらいが、忘れたころにもう一度やりたくなるゲームだね。

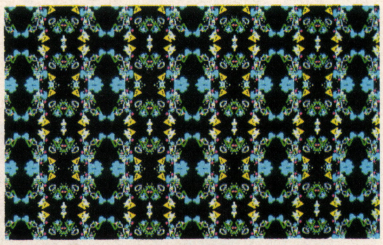
そのほかのゲームもおもしろい。「15パズル」は昔カシャカシャやったやつのまんまで芸がないけど。「スライドパネル」はなんかルービックキューブみたい。むずかしいけど、1回やり方がわかっちゃうとあとはみんな同じになっちゃうね。「ソリティア」も古典のゲームだね。ボールを1個ずつ飛ばせて消していき、最後の1つにできれば完成。形がいろいろあっておもしろいぞ。



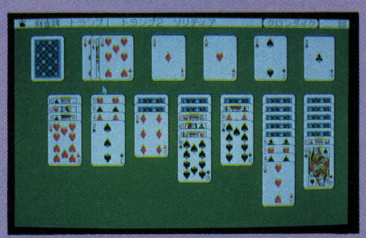
どんなゲームかひと目でわかる選択画面だ。

「ナイト」は古典パズルのナイトツアーのコンピュータ・ゲーム版だ。チェスのナイトの動きで盤面を埋めていくんだがこれも頭の勝負だね。最後は、「並べ替え」将棋の駒を動かして、上の配置と同じにすればいいんだが、これも頭かきむしっちゃうね。

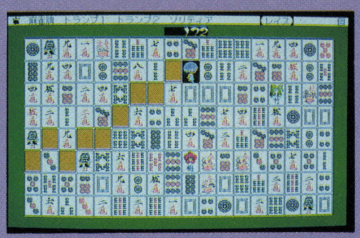
こんだけいろいろ入ってこの値段はゼッタイお買い得。彼女にふられてもこれさえあれば立ち直れること間違いなしだね。でも社会復帰もむずかしくなるかもよ。


クリアすると出てくる万華鏡。キレイだね。

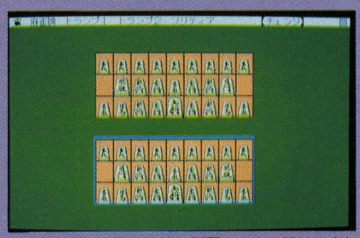
トランプ


これがクロンダイクだ。大きい数から、赤黒赤黒とつなげていって、右上に1から13までハート、クラブ、ダイヤ、スペード全部取れればクリアだ。

マージャン


これはレイス。同じ種類か、同じ数で、上下左右ナナメに接している牌へ移動できる。ひたすら右へ行けばいいだけだが、これがまたみょうにアツクなる。

その他


将棋の駒の並べ替え。下の配置を、上と同じにすればいい。ただし、駒の動ける方向は本当の将棋と同じだからむずかしい。これができちゃうのだよ。

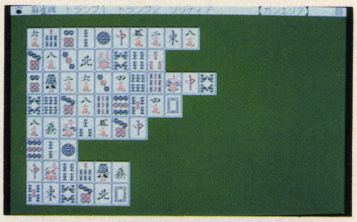
特選3連発だっ

24種類の中からとくに気に入った3つを教えましょう。このゲームは、中毒の危険があります。現在治療を受けている方は使用を差しひかえてください。

ガンエリア

簡単なルールの、麻雀牌を使ったパズルゲームがガンエリアだ。8行×18列に並んでいる麻雀牌を、同一の列か行に同じものがあれば取れる。また、斜めに接している同じものがあれば取れる。牌を取ると、左へ詰められていき、1行が全部取れると、下に詰められる。で、144枚全部取れるとクリア。こんだけのルールで、死ぬほど頭を悩ませられる。同じ牌を取っていくのは

さてどこから始めようかのう。右からがいいかな。

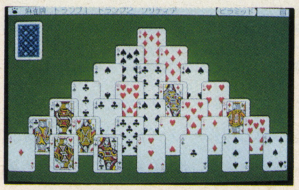


ガヒーン。手づまりになってしまった。ムム無念。

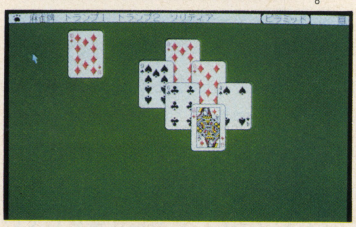
あの『上海』と同じだが、むずかしさはその比じゃないね。『上海』と違って最初からすべての牌が見えているから、こっからもうひたすら考えちゃう。ひたすら考えたって最後まで考えられるわけないから動かしちゃうとこれがまたあとあとの失敗のタネになってる。何回やってもクリアできないんだけど、いつももう少しでできそうな気がするからまたやっちゃう。ドロ沼にはまり込んで夜が明ける。勉強さぼる。試験に落ちる。という最高のゲームだね。

ピラミッド

名前は知らなくても、トランプの1人遊びでやったことがあるよね。いちばん上に1枚置いて、2枚、3枚と7枚までピラミッド型に並べて、上になってるカード2枚の合計が13になると取れるやつ。キングは1枚で取れるんだよね。場札で取れないと、山札をめくっていき、山札がなくなるまでに場の札を全部取れれば完成。これは、あのゲームをコンピュータ・ゲームにし



今度はできるかなあ。もうそろそろ始めて4時間だぜ。

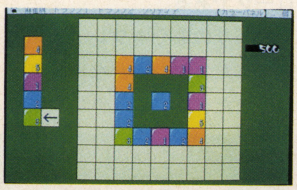


またダメだった。でもいいの。くじけず次だ次だ。

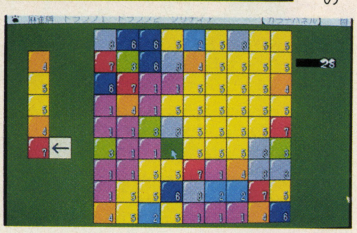
ただけなんだけど、これがまたハマるんだ。トランプでやると、カードをそろえて、切って、並べてっていう手間がかかるけど。これならクリック1発、すぐ次へ行けるからね。ダメだったら次、またダメだったらまた次、またまたダメだったらまたまた次とキリがない。1回クリアしたらやめようと思うんだけど、その1回がなかなかできない。そのうち、オレはなんでこんなことやってんだろうかと疑問になってきたりする。こりゃ麻薬だね。

カラーパネル

中央のカラーパネルの中のあいているところすべてに、左側に出てくるパネルを置けばクリアだ。ただし、置いたパネルと同色のパネルにはさまれるパネルがあると、はさまれたパネルは消されちゃう。1枚消されるたびに1点ずつ減っていって、0点になったらおしまい。0点になる前に、3×3、5×5、7×7のパネルを1回ずつ全部埋めればいいわけだ。これだけ聞く

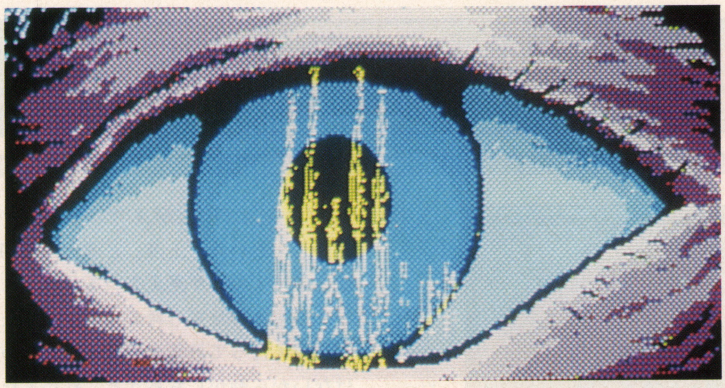


初めの3×3の盤面。このぐらいなら楽勝だぜい。



やっと、やっとデケタ。右上の数字が情けないのう。

と、なーんだそんなの簡単じゃねーか、と思うでしょ。それがあなた大間違いなんだね。3×3は簡単、5×5もそんなにむずかしくないんだけど、7×7が、もうたいへん。ここに置けば何も消えないと思って置くと、いきなり5枚ぐらい消えちゃうなんてのはしょっちゅうある。そこであわてて次を置いちゃうとさらにヒサンな運命が待ち受けているというわけだ。このゲーム、時間は得点に関係ないから、じーっくり見てじーっくり考えて置くのがコツ。



Gaudi

――バルセロナの風

ウルフ・チーム

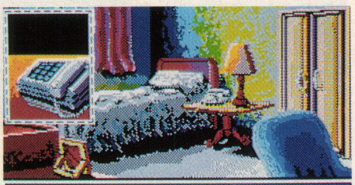
■PC-8801MR／MH／MA／VAシリーズ ¥9,800円（税別）
問ウルフ・チーム☎03-5273-4795

ロンドン……、そしてバルセロナへ！

わが名はヘンリー

注目のアドベンチャー大作、ウルフ・チームの『Gaudi（ガウディ）』が発売になった。1992年、オリンピックに沸いているバルセロナ（スペイン）が舞台のハードボイルド。スペインが生んだ天才建築家、アントニオ・ガウディの作品群を背景に、ヘンリー・ハワードという1人の男が大きな事件に巻き込まれていく。ミステリーの要素も、もちろんあるのだが、困難な状況に陥ったとき、〝男〟はどのように行動したらいいのか？　そんな〝男〟の生きざま（このへんがハードボイルドらしい）を描くことに、主眼が置かれているという。

バーで主人公を待っていた、スペイン共産党議員。主人公に、何を頼もうというのか？



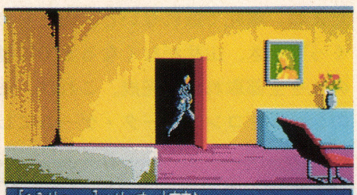
ソーホーのアパートに戻ってきた。さっそくリチャードに電話して、議員のことを調べてもらう。

それでは、ストーリーを紹介しよう。主人公のヘンリー・ハワードは、〝情報コンサルタント〟。情報を売ることによって生活している。コンサルタントというと聞こえはいいが、実際の仕事はかなりダーティーなもの。世界中の著名人や政治家など、実力者の都合のいいように情報操作をして成功報酬を受け取る、裏街道を歩いている。リチャードという男と、ともに仕事をしている。主人公は、かつてスコットランドヤードの刑事であった……。ここまでがプロローグである。

続いてさわりの部分をプレイしてみる。固定されたコマンドがなく、カーソルを合わせたグラフィックに対応したコマンドが出てくるという、一歩進んだシステムを取っている。

……ソーホー地区にあるバー「オールド・カスタム」。裏街道を行く男たちが集うモグリの店だ。ハワードがいつものようにこの店に入ると、1人の男が待っていた。……男はリーオ・ガルシーヤと名乗った。スペイン共産党の議員で、ヘンリーに仕事を頼みたいという。紹介者のいない突然の依頼だったので、ヘンリーは即答するのをためらった……。

ヘンリーはアパートに戻り、リチャードに、議員の素性調査を頼んだ。その結果に問題がなければ引き受けようというわけだ。……結局、ヘンリーは議員の依頼を引き受け、バルセロナへと旅立つことになった。仕事の内容は明かされていない。ただ、成功報酬の金額がわかっているだけだ……。オリンピックの狂熱が彼を待っている。



ホテルで、いきなり狙撃された。どうやら、議員を狙ったらしいが、大事にはいたらなかった。

ロンドンのマップ。ソーホー、メイフェア、W・ミンスター、S・ジェイムスの4地区を行き来する。

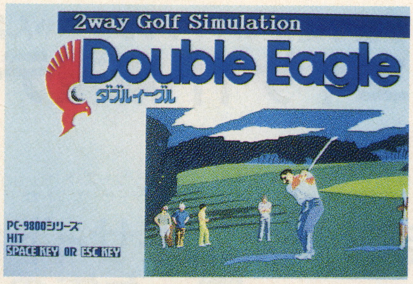
過去を消す!?　新機軸！ヒストリーリピートシステム

『Gaudi』には、主人公の行動を、現在の状態からそれ以前の状態に戻したり、過去の行動を消去したりできる、画期的な機能がある。一種のセーブ機能ではあるが、プレイヤーを、あたかもタイムトラベラーになったような気分にさせてくれるのだ。

ダブルイーグル

アートディンク

■PC-9801シリーズ ¥9,500円（税別） 問アートディンク☎0474-77-7541



いばらの道か、エリートか？ プロをめざす人生は、とっても険しい！

やけにリアルなド素人期間。

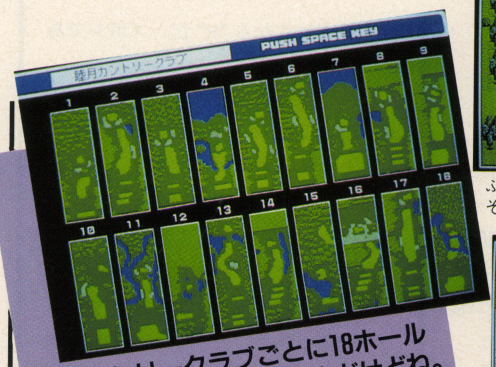
やっと暫定評価版が手に入って、今ぶっ通しでプレイしている最中です。まだコースや表示も開発段階のものなんだけど、なにしろ思いっ切り楽しんでしまっている。

何がおもしろいかというと、やっぱりゴルフライフゲームの部分だね。今までのゴルフゲームの感覚とは、根本的に違っている。なにしろ、まともに飛ばないんだから。

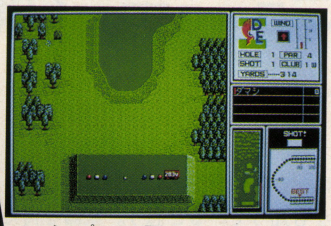
NEWゲームを選択すると、名前を登録させられる。これがプレイヤーのキャラクターというわけだね。年齢は20歳。ゴルフ歴0年(/)のまったくのド素人でプロをめざすわけ。

パラメーターとして、体力、気力、技術、疲労の4つがある。それぞれ意味するところはわかるよね。このパラメーターのバランスをうまく取りながら、プロテストを受け、数々の試合に出場していくんだ。

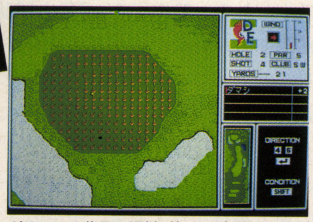
ところが、問題なのは技術と疲労。技術力が0だと、まずまともにボールは飛んでくれない。タイミングが1つでもズレると、「ボテッ」てな感じであさっての方向に転がっていく。飛距離もぜんぜん出ない。レディース用のティーグラウンドまでも届かなかったりするし、フェアグラウンドもあっちへ行ったりこっちへ行ったりで、恥ずかしいったらありゃしない。



たまにドンピシャで打てると、グーンとボールが飛んでいって、じつに気持ちがイイんだけど、いきなりグーンを飛び越えちゃったりね。感覚がつかめるまでは、ただ前に進みたくて、



ふつうのプレイの場合は、打つタイミングはそれほどシビアじゃないんだけど。



グリーンの芝目や傾斜が矢印で表示されるが、打つときは見えない。

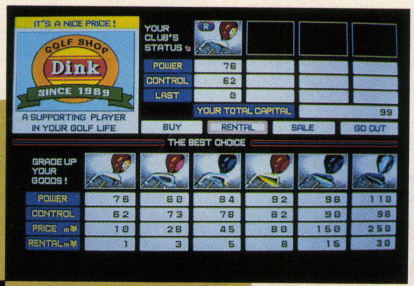
フェアグラウンドのまん中あたりからドライバーで打つから悪いんだけど。

しかたがないんで、しばらくはキャディーのバイトをして、技術力を養う。これを3年も続けると30までは上がる。ところが、それ以上はコースに出ないと上がらなくなるんだ。その間に疲労もたまってくるから、療養するとか入院して体力を回復する。もちろんお金がかかる。

アマ予選でよい成績を残すには、技術力が50前後は欲しいところ。それでも、試合に合わせて体調を整えていかないと、なかなかうまくはいかない。前月に重労働のバイトなんかしてたらダメ。大切なのは自己管理能力かなぁ。

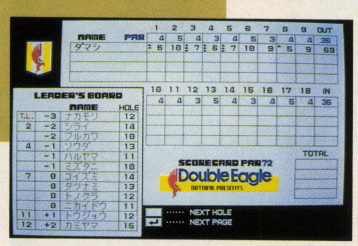
ずいぶん苦労して、それでもまともにパーやバーディーがちらほら取れるようになると、うれしいよ。だんだんとゴルフらしくなってくるんだ。この上達してくる感覚は新鮮だね。

というわけで、本格的な攻略法は、製品版を待ってからということになってしまいました。ゴメンね。



お金がないときは、クラブをレンタルするのも手だね。

技術力1でアマ選に出るのは、ムボウなだけ。



ヘタなんじゃないゾー！　かん違いしないように。

今夜も朝までパワフルまあじゃん2
エキサイト麻雀データ集 Vol.2

デービーソフト

■PC-8801SRシリーズ、PC-9801Mシリーズ、X1turbo、MSX2
¥2,600円(タケルでのみ販売、税込) 問デービーソフト☎011-251-7462

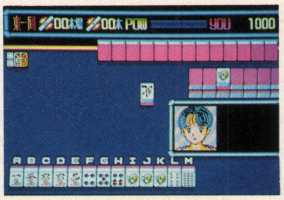
ジャジャーン！　Vol.2の女の子たちもなかなかの美人ぞろいだ。

またまたエキサイトしてしまうニュー・データ集の登場だ

ヤリすぎに注意！

中国で憂うべき事態が起こったことは、新聞やTVなどの報道を通じてみんなも知っていると思う。武器を持たず民主化を要求するために立ち上がった学生たちや一般市民を、〝武力〟制圧した軍部の行動はだれが考えても許されることではない。〝血の日曜日〟が二度とくり返されないことを祈りたい。

ところで、なぜ中国の話になってしまったかというと、中国が麻雀の発祥の地であるからである。中国の学生や一般市民のパワーもものすごいけど、このゲームをプレイするときのパワーもなみじゃない。その名も『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』だ！



前田雅子ちゃんと勝負！

そりゃ、新作じゃないって？　フフフッ、〝エキサイト麻雀〟のデータ集Vol.2が発売されたのだよ。〝エキサイト麻雀〟と聞いて〝ウォッ！〟と思った人は、まぎれもなく〝H〟だ。ズボシであろう……。

さて、前作の「お姉さん組」に続く第2弾は「雅子ちゃん組」。おメメを楽しませてくれる女の子たちは、前作同様8人。もちろん新登場の子たちばかりだ。

差しで勝負のお相手は「お姉さん組」のチャーミングな五十嵐夏美ちゃんに代わって、タイトルにもなっているキュートな前田雅子ちゃん。ちなみに雅子ちゃんのプロフィールは、年齢17歳・血液型A型・高校2年生。このプロフィールを聞いて〝ウォホホーイ〟と思ったオジさんたちは、まぎれもなく〝ロリータ趣味〟。

簡単に雅子ちゃん以外の女の子のプロフィールを紹介しておくと……。

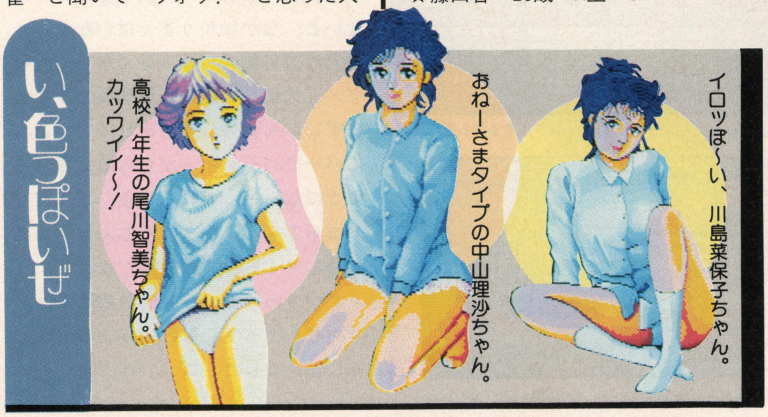
★尾川智美：16歳・B型・高校1年生
★石川幸子：17歳・B型・高校2年生
★中山理沙：21歳・A型・秘書
★阿川ゆかり：20歳・O型・アルバイター兼ミュージシャン
★川島菜保子：23歳・A型・プロゴルファー
★アリス山口：21歳・AB型・モデル
★藤田香：20歳・A型・OL
★前島由美：19歳・B型・アルバイター

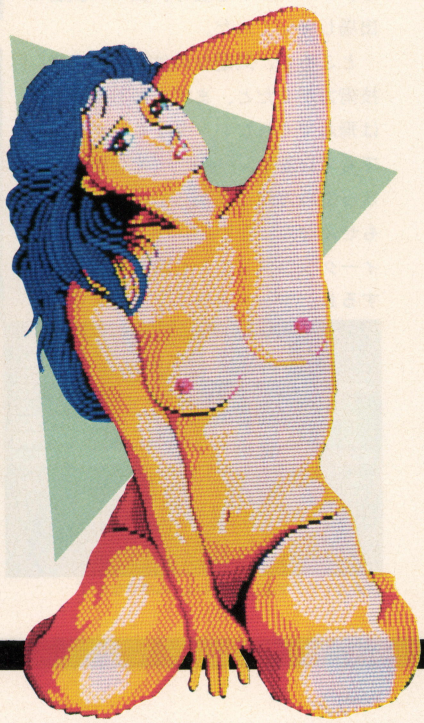
以上が、おメメを楽しませてくれる8人の女の子たちだ。

ルールは前作と同じで、雅子ちゃんと勝負して勝てば、女の子が1枚ずつ服を脱いでいく。オールヌードになると、1人攻略というわけで秘密の暗号を教えてくれる。この暗号を7つ集めると(1人スカがいる)、雅子ちゃんと彼女のヌードを賭けての勝負となるわけだ。

持ち点がゼロになるとゲームオーバーだから、とにかくリーチのみでもいいから勝ちにいくこと。もちろん、手がいいときは、役萬なんかをねらってもいいが……。

たいていの男性はそうだろうけど、この手のゲームは、やり始めると、本当に朝まで……になりかねない。何ごともやりすぎには、十分注意しましょう！





ナイス・ブレイクショットッ！　ルンルン♡ゲームの始まりだぁ。

実戦ビリヤード

パック・イン・ビデオ

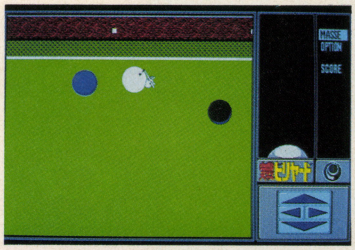
■PC-9801VMシリーズ　¥7,800円(税別)
問パック・イン・ビデオ☎03-5565-8731

トム・クルーズも顔負けっ！本格派プレイが楽しめるヨ

君もハスラーに挑戦！

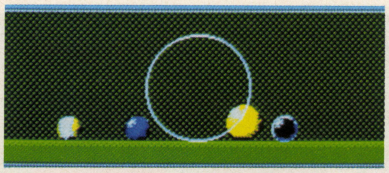
プールバーが大はやり。30分の順番待ちなんてあたりまえ。そんなビリヤード旋風が吹き荒れたのは、1、2年前。今さら、なんて思っている人、いるんじゃない？　いやいや、君は甘い。ビリヤードは、一時(いっとき)のはやりものの浅いゲームではないのヨ。奥深く、かめばかむほど味が出る味こんぶのようなゲームなんだから。そのビリヤードがパソコンで楽しめちゃうっていうんだから、うれしいじゃないの。

で、中身はというと、このソフトで楽しめるゲームは、映画『ハスラー2』でおなじみのナインボール、ローテーションゲーム、今静かなブームを呼んでるスヌーカー、そして、おじさまたちも大好きな四つ球の4種類。8人の対戦相手が、カクテル片手にバーのカウンターで君たちを待ってる。ひとくせもふたくせもある連中たち。ま、最初の小手調べだったら、ボディー・コンシャスできめてる早乙女まりちゃんがいいんじゃないかしら？



マッセ表示だよん。これがミラクルボールを生むのよネ。

ゲームの進め方は、打つ方向をカーソルで指定。左端の3D表示で自分の手球と的球の位置関係を確認。撞点をカーソルで決定（まぁ、親切っ）。



うれしい3D表示。キューボールの位置が、はっきり、くっきり。

これが噂のスヌーカー。イギリス生まれのイギリス育ち。ポケットゲームの原形だって知ってた？

センターショット、ドローショットもフォローショットも自由自在ョ。そのうえマッセ（キューを立てるように玉を打つこと。玉のコースが大きく弧を描くウルトラ変化球）まで、できちゃう。クロスを破るんじゃないか、なんて心配しなくていいから、素人も安心っ。打つ強度も、キュー表示で調節できる。なになに？　ビリヤードを一度もやったことがない？　大丈夫っ。そんな人のことも、ちゃんと考えてくれてる。この玉、キューでついたらどこに行くのかしら、と、ピッピッピッ、玉のコースの表示が出るじゃあないのっ。それでもいきなり試合は、ちょっと、ていう人は、〝練習〟をセレクトすればOK。1に努力っ、2にも努力、よ。

ね？　いたれりつくせりの親切なソフトでしょう？　スリリングなゲーム展開を楽しめるかどうかは、君たちの腕しだい。明晰(めいせき)な頭脳をフル回転させて、本格派ビリヤードを楽しんでネ。

●対戦相手の面々●

早乙女　まり

ボディー・コンシャスでバッチリきまっているまりちゃん。〝レディーM〟なんて呼ばれて怖そうだけど、クッションを使った計算ミスもたびたび。ローテーションで、私、3連勝しちゃった♡

白鳥　瀬里奈

まぁ、純情そうでいい子みたい。なんてゆだんしてはダメ。この〝姫ちゃん〟は、メンバーの中でも凄腕ョ。第1の的球に当たった勢いで第2の的球をポケットインしちゃうというテクの持ち主。

連城　健吾

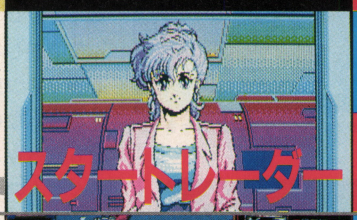
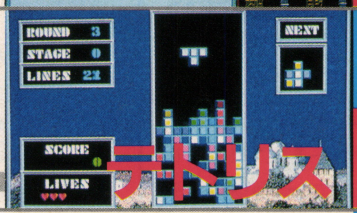
マンモス君。メンバーの中ではいちばんとろそうだし（ゴメンネ）、なんといっても角刈り頭がよい。と、最初の試合相手に彼を選んだのだけど。前半の押しが、ビシ、バシ、すごい。要注意／

剣持　武史

なによっ、この長い下まつ毛／〝スリム〟なんていうニックネームもにやけてるワ。と、いきなり剣持君を毛嫌いしてしまった私。でも、彼とのナインボール、けっこう楽しかったワ。やりやすい相手よ。

読者が買った BEST SOFT 30

日本ファルコムの『スタートレーダー』が2連覇を達成！　やはり強い、というべきか。新顔では『アフターバーナー』がチャートイン。『サーク』と合わせて、今後の動きに注目したいね。

順位	得票	タイトル	メーカー / ジャンル	機種	累計 順位 / 得票
1	先月1位 82	 スタートレーダー	日本ファルコム / アク	PC-88SR	4 / 160
2	先月2位 59	信長の野望・戦国群雄伝	光栄 / シミュ	PC-88SR, 98, X1turbo	21 / 313
3	先月9位 38	 テトリス	B.P.S / 思考	PC-88, 88VA, 98, X1, X68000, FM77AV, MSX2	60 / 112
4	先月4位 34	ZAVAS	ポプコムソフト / RPG	PC-88SR	7 / 679
5	先月一位 33	アフターバーナー	電波新聞社 CSK / アク	X68000, FM-TOWNS	156 / 33
6	先月3位 29	水滸伝	光栄 / シミュ	PC-88SR, 98, X1turbo	46 / 143
6	先月5位 29	M&M2	スタークラフト / RPG	PC-88SR, 98, X68000, X1, X1turbo, FM77AV, MSX2	63 / 109
8	先月5位 25	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ / RPG	PC-88SR, 98, X1, MSX2, X68000	6 / 685
8	先月7位 25	クリムゾンII	クリスタルソフト / RPG	PC-88SR	110 / 58
8	先月14位 25	野球道	日本クリエイト / シミュ	PC-88SR, 98, X1	78 / 93

順位	得票	タイトル	メーカー / ジャンル	機種	累計 順位	累計 得票
11 先月10位	22	スーパー大戦略	システムソフト / シミュ	PC-88SR, 98, X68000, X1, MSX2	13	428
12 先月13位	17	ピラミッドソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR, 88VA, 98, X1turbo	33	182
13 先月15位	15	維新の嵐	光栄 / シミュ	PC-88SR, 88VA, 98, X1turbo	100	66
13 先月8位	15	イース2	日本ファルコム / RPG	PC-88SR, 98, FM77AV, MSX2, X1turbo	1	1,286
13 先月12位	15	スナッチャー	コナミ / アド	PC-88SR, MSX2	64	108
16 先月11位	14	ソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR, 88VA, 98, X1turbo	4	814
16 先月—位	14	サーク	マイクロキャビン / RPG	PC-88SR, 98	239	14
16 先月24位	14	ティル・ナ・ノーグ2	システムソフト / RPG	PC-98	134	45
19 先月19位	12	サイオブレード	T&Eソフト / アド	PC-88SR, MSX2, FM77AV, X1turbo	64	108
19 先月—位	12	銀河英雄伝説	ボーステック / シミュ	PC-88SR, 98	261	12
21 先月22位	11	アドヴァンスト・ファンタジアン	クリスタルソフト / RPG	PC-88SR	135	45
21 先月17位	11	デス・ブリンガー	日本テレネット / RPG	PC-88VA, 98, X68000	164	30
23 先月34位	10	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン / アド	PC-88SR, 98, X68000, FM77AV, MSX2	24	262
23 先月16位	10	ヴェイグス	ゲームアーツ / アク	PC-88SR	93	71
25 先月19位	9	ウィザードリィIV	アスキー / RPG	PC-88, 98, X1, FM-7	135	45
26 先月22位	8	マスターオブモンスターズ	システムソフト / シミュ	PC-88SR, 88VA, MSX2	34	179
26 先月30位	8	ロードス島戦記	ハミングバード / RPG	PC-98, 88VA	108	59
28 先月34位	7	リングマスターII	ホビージャパン / RPG	PC-98	261	12
28 先月44位	7	XZRII	日本テレネット / RPG	PC-88SR, 98, MSX2	145	38
28 先月24位	7	ARCUS	ウルフチーム / RPG	PC-88SR, 98	50	133
28 先月14位	7	三国志	光栄 / シミュ	PC-88, 98, X68000, X1 turbo, FM7, 77AV, MSX2	11	513

■アンケートはがきの「最近購入したソフト」を集計したものです。

今月の気になるソフト

今月の注目ソフト『アフターバーナー』。このソフトにもう説明はいらないよネ。完成度も高く、人気も上々だ。『アフバナ』がこれだけ上位にくい込んでくるってことは、それだけX68とかTOWNSなどの高級ハードを持っている人がたくさんいるってことになる。とくに、X68のユーザーはかなり増えてきたようで、X68のみに対応のソフトが、いきなり売り上げランキングの上位に入っているなんてことが珍しくなくなった。ハードが売れれば、ソフトが売れる。売れるんだったらウチでも作るヨ、といったぐあいに、これから、X68対応のソフトを開発しようというソフトハウスが増えてくるんじゃないかな。その兆しが「コナミ」とか「ZOOM」といったソフトハウスの参入という状況によく表れていると、ボクは思うケド……。

（たかはぴ）

■ジャンルの略称 RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

ワンダラーズ フロム イース　［イースIII］

PC-8801SR以降／VAシリーズ 7月21日発売!!

PC-9801シリーズ／PC-286 7月28日発売!!

●256K以上必要です。●PC-9801 Uでは、動作しません。
●2HD版のみ発売となりますのでご注意下さい。

●FM音源対応●ジョイスティック対応●2ドライブ専用

各機種8,700円(税別)

Ys、YsIIを終わらせておこう!!最新Ysが10倍楽しめます

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して、現金書留で申し込み下さい。

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、申し込み下さい。商品お届け時に商品代金をお支払い下さい。

Ys

WANDERERS FROM YS

By Falcom

In my time, I've wandered everywhere
Around this world, Hope would always be there

Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2 1 4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714

日本ファルコム株式会社 Falcom

Falcom

ソーサリアン

プログラム

このシステムディスクが「ソーサリアンシステム」の命ともいうべきものです。つまり、MS-DOSやBASICのようなもので、なくてはならないものなのです。システムディスクがないと、シナリオは一切動作しません。しかし、これがあれば次から次へと発売される追加シナリオをプレイしたり、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせたりできるのです。それは、「ソーサリアンシステム」だけが持つ特徴であり、他のゲームでは絶対真似できない面白さなのです。

ユーザー

今までの冒険の結果をセーブするのがこのユーザーディスクです。

大事なご注意／追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアンシステム」が必要です。

ソーサリアンシステム本体

- PC-88SRシリーズ 5'2D(5枚組)
- PC-98F/VM 5'2DD(5枚組)
- PC-98U/UV 3.5'2DD(5枚組)
- X-1turboシリーズ 5'2D(5枚組)
- PC-88VA専用 5'2DD(5枚組)

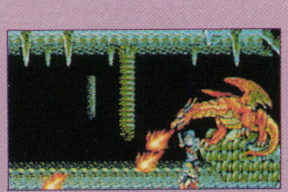
各機種 **9800円**

Sorcerian System

ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。

- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.1。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りたくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。



各機種 **3800円**

Sorcerian System

前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか?

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョセフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン! ジョセフィーヌを捜し出せ!

アマゾンの剣(つるぎ)

女だけの町、ヴァネルバの使者がベンタァアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ! さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

各機種 **3800円**

●ソーサリアンは日本ファルコム株式会社の登録商標です。

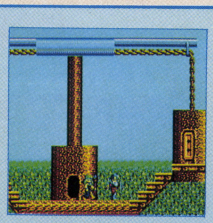
システム

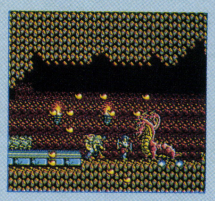
SORCERIAN

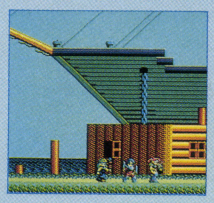
Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

シナリオ

3枚のシナリオディスクの中に、1本で1作品に匹敵するような完成度の高いシナリオが、全部で何と15本。どのシナリオから始めてもOK！もちろん各シナリオごとにデカキャラも登場します。そしてレコード・OOにもなった、美しい背景に流れるハイレベルなBGMが全80曲。さらに7つの星をかけあわせて作る120種類の魔法もビジュアルな効果で魅せてくれます。







呪われたオアシス

砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

ルシフェルの水門

モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

消えた王様の杖

町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

紅玉の謎

静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

呪われたクィーンマリー号

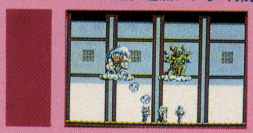
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台としてた、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

その他にも以下のシナリオが楽しめます

- 盗賊たちの塔
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 失われたタリスマン
- 暗き沼の魔法使い
- 不老長寿の水
- 氷の洞窟
- 因われた魔法使い
- 天の神々たち

Sorcerian System

戦国の世に巣くう"魔"を討て！日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5 2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。



武田信玄の章

京の都へと進軍しはじめた武田信玄は、三河の三方ヶ原において織田・徳川連合軍を撃破した。快進撃を続ける信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

宿敵武田氏を滅ぼした織田信長は、本州のほぼ半分を征服していた。この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

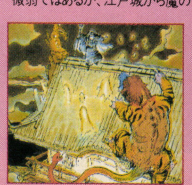
豊臣秀吉が天下を統一してから、日本は戦のない平和な日々が続いた。しかし、天下統一しただけでは物足りず、2回にわたって朝鮮へ出兵した秀吉に、魔がとりついていると確認された。

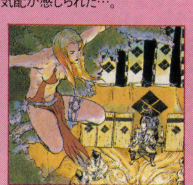
真田幸村の章

大阪夏の陣において、豊臣家は滅び、最後まで徳川軍を苦しませた真田幸村も戦死してしまった。しかし魔の力でよみがえった幸村は、忍者軍団を組織し、徳川家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた…。





各機種 3800円

Sorcerian System

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ！追加シナリオのシリーズ第3弾。

血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつ秘宝が隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

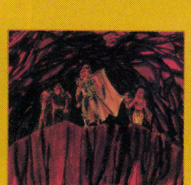
ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。



各機種 3800円

※表示価格に消費税は含みません。

ファルコム
Falcomの
ソーサリアンシステムに
パソコンソフト自販機 ソフトベンダー 武尊 から 新 シナリオ発売！

SORCERIAN

（オリジナルディスケットケース プレゼント）

SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO

宇宙からの訪問者

悪の巣窟はここにあったのか ソーサリアン・ファンに贈る

冠絶のシナリオ「宇宙からの訪問者」壮絶なる戦いは今ここに始まる。

PC-9801シリーズ絶賛発売中

価格3500yen（税込）

PC-8801シリーズ 7月上旬、X1シリーズ 7月下旬発売予定

＊ソーサリアン・ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38

東京営業所(03)274-6916　大阪営業所(06)252-4234

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

一夜のうちに崩壊した横浜に秘められた謎

1990年8月8日午後8時、横浜関内を中心とした限定された地域に突如大異変が起こった。一夜にして都市は崩壊、死傷者、生存者共に不明。
早速行なわれた自衛隊と米軍の合同調査の結果その事態を重く見た政府は、調査を打ち切り、生存者の存在を否定し、その地域の隔離分断を決定。
しかし、政府の発表にもかかわらず、生存者についての噂は途絶える事なくささやかれ続けた。
隔離分断により無法地帯となったその地域には様々な理由による逃亡者達が監視の目を潜り抜け侵入、やがて自分達だけの町を作り上げ、いつしかその地域は、皮肉まじりに「アガルタ(エデン)」と呼ばれるようになった。
当初はマスコミを騒がせていたそれらのニュースも、いつしか人々の話題にのぼる回数も減り、「アガルタ(エデン)」は、ごく当たり前の存在となり忘れられていった。

そして二年……
ひとりの若者が海からの侵入に成功し、「アガルタ」の地を踏み締めていた。異変により消息を絶った恋人を捜し出すために、四度の失敗を繰り返した後の成功だった。
彼の名はユウキ(勇樹)
「由加利……」
そうつぶやくと、彼はキッと行く手をみすえ、大きく一歩を踏み出した。
「アガルタ」という名の異世界へ向かって……

▲せいぜい生き延びて、この命いを儲けさせとくれ

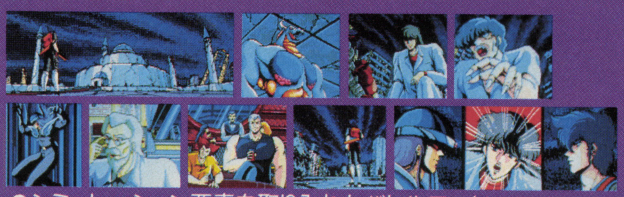
▲ユウキ、危い!!

愛は伝説を越える。愛よ疾れ、『神の聖都』へ……。

執拗にせまるモンスター群

怪生物「蟲」とは……?

広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオ



- シミュレーション要素を取り入れたバトルモード
- メイングラフィック130以上、グラフィック総数700!!
- 400字詰め原稿用紙800枚以上のメッセージデータ
- シネマ感覚のB.G.M.30曲、迫真の効果音50数種
- 「歩く」、「走る」を選択する移動コマンド

今、視覚伝達新理論

ハイパーヴィジュアルアドベンチャー

神の聖都

- PC-8801SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA/FE/MA2
- PC-88VA/VA2/VA3
- MSX2/MSX2+
- PC-9801M/VM/VX/RX/RA
- PC-9801UV/UX/CV

オリジナルCD付き 8cmミニアルバム

- プロミュージシャンのバンド演奏に女性ボーカル入りの本格録音(16chマルチトラックレコーディング)
- パソコンソフト初のウィンドウポケット付のオリジナルカラーパッケージ
- プレストーリー、オープニングストーリー、武器マニュアル、モンスターマニュアル等収録した約200ページの豪華マニュアル

グラフィックアニメーションツール『ACTOR』の技術が今、ゲームに結集

標準価格¥9,800(各機種共)

256色モードの江戸情緒満載のグラフィック
いつも新鮮なマップが楽しめるシャッフルマッピング機能
ロールプレイング要素とシミュレーション要素がみごとに融合。アクションあり、クイズあり、はたまた宝捜しありのハチャメチャ電子すごろくゲーム

大江戸繁盛記®

X68000専用 5"2HD ADPCM対応 ¥7,800

天九牌®

TENKYUHAI

日本人が未だ足を踏み入れた事のない中国人草様界に脈々と生き続けた麻雀のルーツ、ここに発見!!

¥6,800

SOFT STUDIO PANTHER

本 社／〒108 東京都港区芝浦2-17-2 5F
開発室／〒108 東京都港区芝浦1-14-8 10F
TEL.03(798)2760代 FAX.03(798)2286

ARTDINK

大海令
南海の死闘

我が闘志、南海に燃ゆ。ガ島飛行場を奪回し、敵艦隊をすべて撃滅すべし。
すべての動きをより現実的に表現した、スーパーリアルタイムウォーシミュレーションゲーム南海の死闘。
興奮のステージは南洋、ガダルカナル島近海。昭和17年8月8日、第一次ソロモン海戦から死闘が始まる。

敵は何処だ。

限られた戦力で戦う局地戦だけに、索敵と機敏な状況判断が勝敗を左右する。
戦力アイテムの表示は従来の大海令を凌ぐ迫真のスケール。音響効果もさらにリアリティが増し、
シミュレーションゲームとは思えないほどの超ド級の興奮度で迫る。
しかも、4つの設定シナリオが自由に選べるフレキシブルタイプ。
各シナリオは日米の戦力バランスや米軍思考ルーチンが変わってくる。
当然、戦略・戦術も戦況に合わせての展開が必要だ。
ワンパターンの攻略ではとても勝利はおぼつかない。
さあ、司令長官たるあなたは、勝利への道をどう切り開く。

※本製品は大海令(大日本帝国海軍の軌跡)とのデータ互換はありません。

PC-9800シリーズ (VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX)
●5"2HD 3.5"2HD(各2枚組)
●要2ドライブ ●要バスマウス ●要640KB ●FM音源対応

標準価格 8,800円
表示価格に消費税は含みません。

空中戦か、潜水艦戦か、4つのシナリオ

シナリオ1.
暁の第一次攻撃隊
↓
シナリオ2.
潜望鏡を上げろ
↓
シナリオ3.
ガ島攻防戦
↓
シナリオ4.
敵機動部隊を討て

大海令に続くシリーズ第二弾!

7|21発売

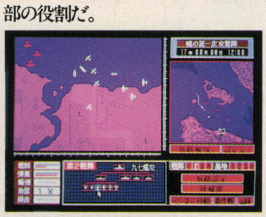
多彩な戦況に挑む2つのセクション

艦隊司令部

●戦況に合わせあなたの戦略・戦術を活かせる艦隊を作り上げる機関。
●敵の現有戦力と戦果を一目で確認できる所でもある。

戦線本部

●目標航路の設定、敵との遭遇による戦闘(大海令・大日本帝国海軍の軌跡)の連合本部と艦隊本部の機能合体など、最前線での指揮は戦線本部の役割だ。



●画面写真は開発中のものです。

絶賛発売中

2WAYゴルフシミュレーションゲーム

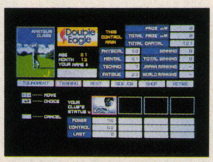
Double Eagle

ダブルイーグル

思いっきりプレイを楽しむか。長いゴルフ人生を歩んでみるか。

40トーナメントに描くゴルフグラフィティ。

ユカイ、ソウカイ、ゴウカイ、三拍子そろったゴルフゲームの誕生だ。
その名も「ダブルイーグル」は、トッププロをめざす人生劇と、
ひたすらゴルフをエンジョイする2通りの遊び方が選べるセレクトタイプ。
コースは征服欲をそそられる本物のゴルフ場顔負けの美しさ。
40におよぶトーナメント数。練習のための12ホール。
ボリュームたっぷりのコース数。生まれるドラマも数知れない。



PC-9800シリーズ
(M/VM/UV/VX/UX/CV/RA/RX)
●5 2HD 3.5 2HD(各2枚組)
●要640KB ●FM音源対応
標準価格 9,500円
表示価格に消費税は含みません。

SUPER REAL TIME WAR SIMULATION GAME

大海令

大日本帝国海軍の軌跡

PC-9800シリーズ
(VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX)
●要2ドライブ ●要バスマウス
●5 2HD 3.5 2HD(各4枚組) ●要640KB ●FM音源対応

X68000

標準価格 12,800円
表示価格に消費税は含みません。

絶賛発売中

もっと深く、もっと高度に大海令を楽しみたい。

好評直送中!

そんな要望にお応えするため、
PC-9800シリーズ パワーアップ付「珊瑚海海戦」「ミッドウェー海戦」メイクキットが誕生。

通販価格 3,800円 (消費税込)

＊2つのマップディスクを作成するために、あらかじめ2HDのフロッピーディスクを2枚用意してください。
＊本シナリオには、同一機種・同一メディアの「大海令」が必要です。

●申込方法：この商品は通販ですので、必要事項(機種・メディア・住所・氏名)をご記入のうえ、現金3,800円と添えて、現金書留にて下記までお送りください。(X68000版は、只今開発中。お申し込みはしばらくお待ちください。)
●宛　先：〒275 習志野市津田沼2-11-20株アートディンク大海令D・E係

株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20
TEL. 0474-77-7541

通信販売(送料無料)、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記して、上記まで現金書留でお申し込み下さい。

The eerie fishy smelling breathing started to pulsate. But it's unclear from where or whose it was. It seems it's from the end of the deep strange ground, like a mean, fearful demon's breath. Unclear existence and unusual atmosphere. Even the surrounding air is constantly swirling. Now something is changing. Something is happening on this beautiful, peaceful country called Wavis. You must go soon. Before it will be late, go right now. You are the God's descendant, and the only one who can save this country.

サークを体験すること

Xak［サーク］

TM

© 1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

7/7 発売 PC98シリーズ 標準小売価格¥8,800 好評発売中! PC88SR以降

(表示の価格には消費税は含まれていません)

体験・NEW RPG!!
本物志向の98ユーザーに送る。

によってRPGは今変わる、新開発「VRシステム」による超現実的自然感覚!

時代はいつも突然、そして少しづつまったく違うものに変化する。
RPG「Xak」も同様に新開発(VRシステム)の搭載によって、今まったく新しい進化をとげたのだ。本物志向の98ユーザーに送るニューRPG「Xak」はプレイしてみて初めてその素晴らしさ、新しさを実感することだろう。RPGの時代の変化、そして最先端のRPGを体験できるのは、今この「Xak」だけなのだ。

キャビンファン必見!!BIGになったパッケージの中身は?

★Xakペーパーフォトシート
(Xakの世界をエリアごとに凝縮したマップの代用品にもなるカラー下敷)
★Xakイラストマニュアル
(カラーイラストでアイテム、登場人物などを紹介した豪華なマニュアル)
★オリジナルカラーエンベロープ
(マイクロキャビンオリジナルのBLUE&YELLOWのカラーエンベロープ)
★XakブランクDISKステッカー
(使用方法は君次第!!セーブディスケット用に、そしてステッカーとして…)
君をまったく新しいXakの世界へと導いてくれるだろう。

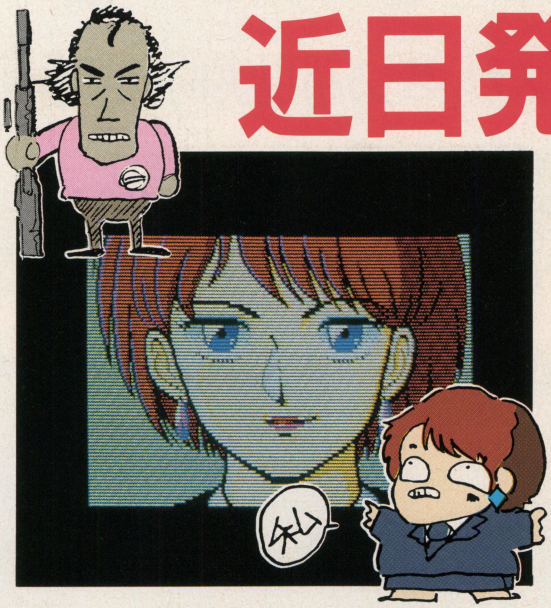
全42曲オリジナルCD
~ALL SOUNDS OF Xak~好評発売中!
マイクロキャビン インフォメーションダイアル 0593(53)3611

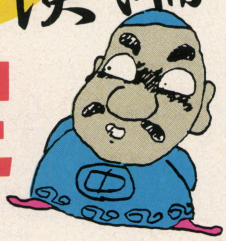
マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

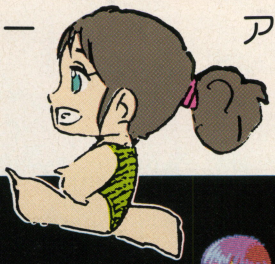
麻雀狂時代 SPECIAL Part II 冒険編

近日発売予定



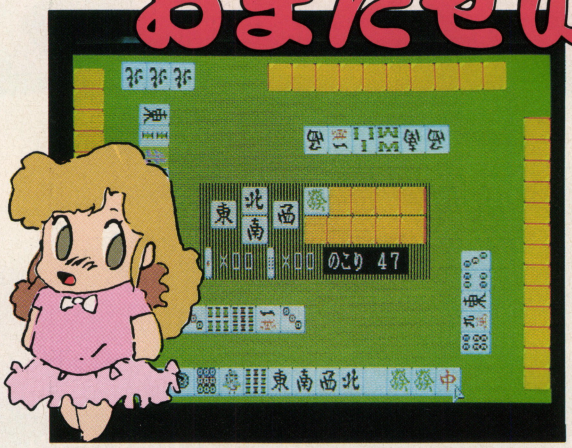


〝麻雀狂時代SPECIAL〟で君に負けてしまったあのM、カトーの彼女(謎の美女)が、君のだいじな 今日子ちゃんを連れさった！ 今日子ちゃん奪回に燃える君は強豪雀士達をうち負かすことが出来るのか？前作の面白さそのままさらに超パワーアップで新登場！



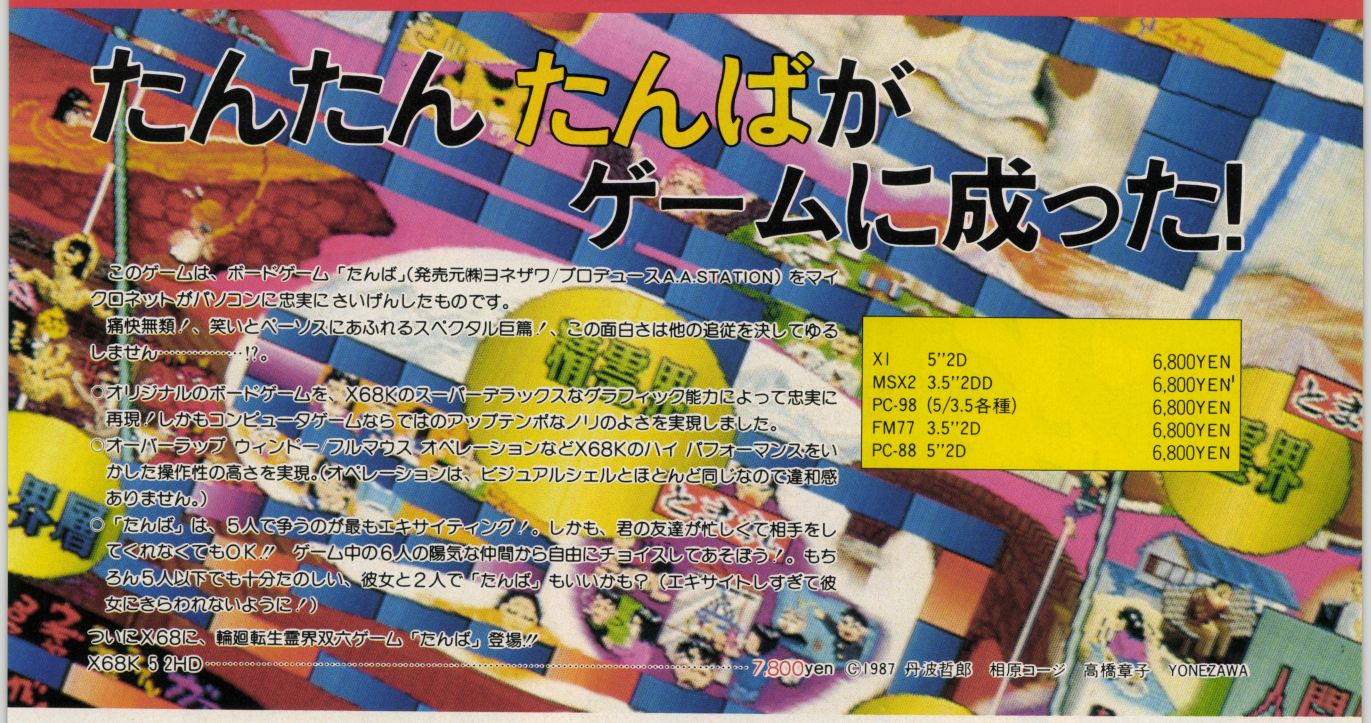
□軟派な君にお送りするパターンいろいろ豪華絢爛、じしんたっぷり自画自讃、うりあげ気になる税制改革、エッチエッチの国士無双!?
もちロン！勝ち進んで行きますれば、□リちゃんからアダルトたっちまで絶世の美女があの手この手のどあーいサービスだわヨ。期待きたいの乞御期待！

おまたせいたしました！



□硬派の君のために４人対局モードもパワーアップ！
麻雀狂時代の一番、麻雀狂時代らしいところがこのモード、純枠に麻雀卓をかこんで勝負だけをハードにたのしみたい君におくります。
あの正真正銘裏工作まったくなしの、思考ルーチンもまたまたバージョンアップ

写真は開発途中のもので完成品とは異なる場合があります。



たんたんたんばがゲームに成った!

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ/プロデュースA.A.STATION)をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。
痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません……!?。

- ○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。
- ○オーバーラップ ウィンドー フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)
- ○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも?(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

ついにX68に、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!
X68K 5 2HD……7,800yen ©1987 丹波哲郎 相原コージ 高橋章子 YONEZAWA

X1	5"2D	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
FM77	3.5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN

GRAPHIC TOOL
GABAN MSX2 がばん

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5"2DD……9,800yen

普通に、つかえるスーパーツール

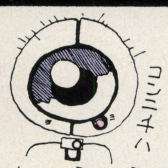
他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

MSX2はアスキーの登録商標です。

このゲームで君は、極道の若頭になる。ある日大親分の部屋へよばれ組を継いでくれと遺言をのこす。とりあえず親っさんの死によって縮小分裂してしまった組をまとめてシマをひろげる!極道も、殺し屋も、チンピラも大集合で、君の部屋に12都市での抗争を再現!

- X1 5"2D……6,800YEN
- PC-88 5"2D……6,800YEN
- PC-9801 (5/3.5各種)……6,800YEN
- MSX2 3.5"2DD……6,800YEN
- FM77AV 3.5"2DD……6,800YEN

マイクロネッ太の開発情報!



今この広告を読んでくれている君にビッグニュース!変則おもしろシミュレーションをつぎつぎに世に出してきたマイクロネットが年末企画として『極道陣取り』のPartIIを開発中だぞ。このゲーム、前回とはちょっとちがった設定なんだ。まずシミュレーションには珍しいダンジョン風階層マップを導入予定これは君の斬新な戦略が要求されることになりそーだぞ!キャラクターも180°方向性を変えてめちゃめちゃカワイー二頭身キャラが走り回る予定だ!詳しいストーリーなどは、開発状況にあわせて発表出来ると思うけどこれは見逃せない一本になりそうだね!

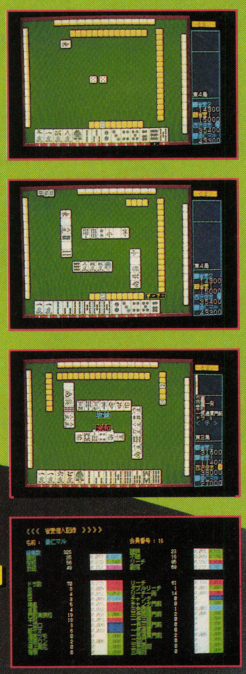
CROSS MEDIA SOFT

麻雀ソフトも進化する。

雀豪2

強知能版

推論型人工知能搭載
自己成長型サンプリング機能付き



〈開発中の画面です〉

★麻雀ソフトの決定版と圧倒的人気の「雀豪」シリーズ第2弾！
★やればやる程成長し、個性を持つプレイヤーになる、まさに麻雀のRPG。
★思考ルーチンの大幅強化により、より実戦麻雀に近づいた。
★リアルな4人囲みと大きくなった麻雀牌、斬新なグラフィックを採用。
★フル・マウス／キーボード対応。
★ポン・チー、ロン他擬似音声から効果音までFM音源にも対応。
★嬉しい機能●40人まで登録可能●全員のデータを随時表示●半荘得点ベスト／ワースト10表示●「雀豪」データ転送機能、など。

7月末発売予定
●PC-9801M/VM/VX/RX 5″2HD 2枚組（要2ドライブ）
●PC-9801UV/UX/CV/LV 3.5″2HD 2枚組（要2ドライブ）
各¥9,800〈税抜価格〉★他機種にも移植中！

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売
当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱（通信販売係）TEL.03-423-7901

スタッフ大募集！
■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝 詳しくは
TEL.03(423)7901 吉岡まで

brother

パソコンソフト自販機

ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップAHドソン	(011)205-1580
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコード一盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコード一仙台本店	(022)225-5290
	デンコード一Dac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ駅又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ポンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(WII 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9836
	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	微楠屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるま中西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5829
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1526
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)86-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセンチ里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)31-1441
神戸	栄電社三宮本店ニーソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)84-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)29-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)36-3396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

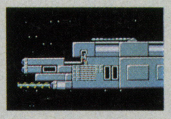
野球道ユーティリティ
対戦ディスク98／88／X1版・2人対戦
日本シリーズ
データブック89年度版 98／88／X1版
……**2,100yen**(消費税込)

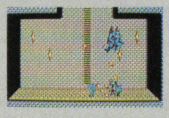
双六野球道
PC-88SR
(VAのみ不可)
……**3,600yen**(消費税込)

PC-8801SR以降、VA2、VA3、純正2ドライブ必要
5'2D-3枚組……**7,700yen**(消費税込)
PC-9801VM/VX/UV対応版……**7,700yen**(消費税込)
X1 turboシリーズ……**7,700yen**(消費税込)

SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO

ソーサリアンシステムシナリオ集Vol.4が遂に登場!!前シリーズ同様、今回も壮大なスケールでゲームは展開していく。日本ファルコムがタケルユーザーに贈る、ビッグなゲームだ。





PC-9801シリーズ絶賛発売中
PC-8801シリーズ7月上旬発売予定
X1シリーズ7月下旬発売予定
3,500yen(消費税込)

ELFEED

エルフィード
by R・P・G伝説

TWIN-PLAY-SYSTEMによって完全独立二人同時プレイが楽しめるR・P・Gです。二人の主人公の移動は、完全に独立していますが、互いに影響を与えます。ぜひ二人同時プレイでELFEEDの世界を楽しんで下さい。

PC-8801SR以降
5,600yen
(税込み)
企画／開発
ファミリーソフト

ロンリーハート

由木佳介は今春大学を卒業したばかりの自称「探偵屋」。そんなある日開店休業の佳介に女子大生自殺事件が持ち込まれた。ストーリー上の謎や事件の真相を自分なりに推理するアドベンチャーゲーム。

PC-8801SR／VA
5,800yen
(税込み)
企画／開発
スイングソフト

小学館

ZAVAS

ポプコムが総力を結集して製作。RPGの歴史を変える超大作『サバッシュ』いよいよ君へ。

COMING SOON

X68000版

5インチ2HD3枚組　¥8,800(税別)

7月下旬発売予定

PC-9800 M/VM/VXシリーズ版

5インチ2HD2枚組(要RAM 348KB)¥8,800(税別)

8月下旬発売予定

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた

- RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ（なんと15,000画面を超える広さ）。
- 次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
- 奇想天外！　いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
- とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

好評発売中

PC-8801SRシリーズ対応

5インチ2D3枚組　¥7,800(税別)

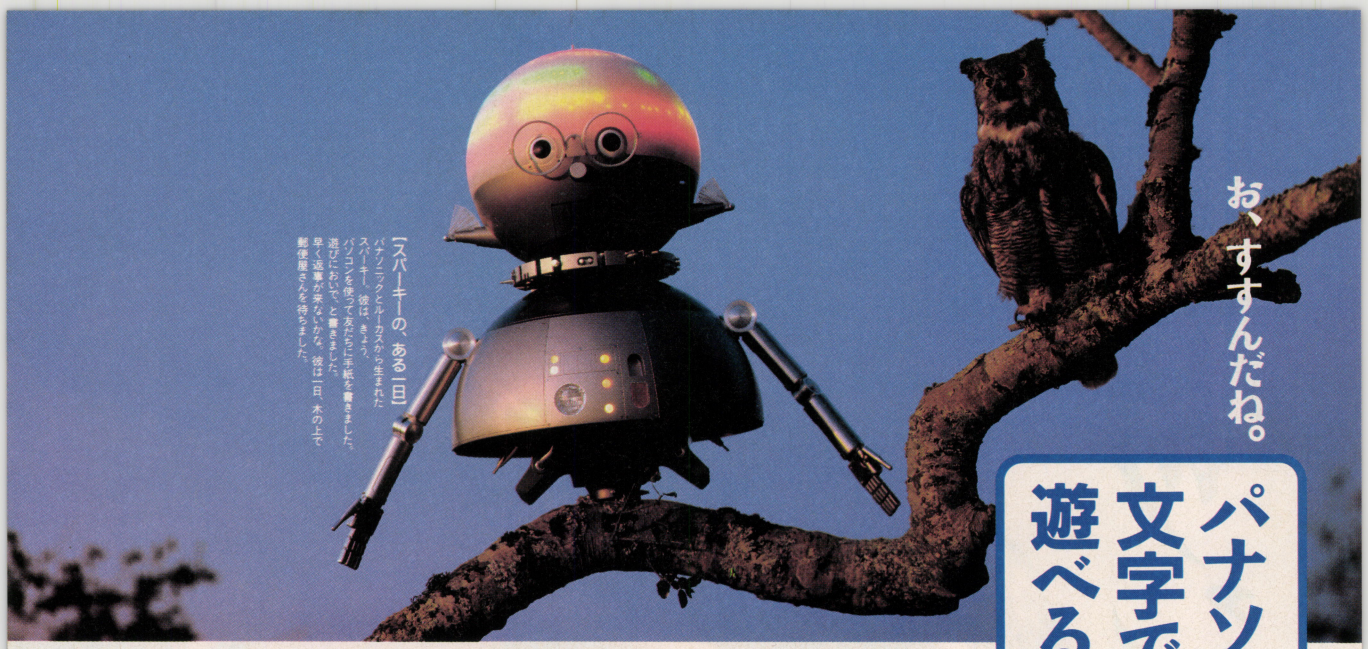
お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で。

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

サバッシュの旅へ行け。

〈戦い〉

魔王ダルグに襲われたトマの村。
ただひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神プートスの助けを借りて旅立った、
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのピリン子、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは50000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固な友情のみ。
いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!



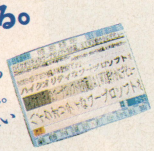
お、すすんだね。

【スパーキーの、ある一日】
パナソニックとルーカスから生まれたスパーキー。彼は、きょう、パソコンを使って友だちに手紙を書きました。遊びにおいで、と書きました。早く返事が来ないかな。彼は一日、木の上で郵便屋さんを待ちました。

パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能がぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワードU1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円・税別)



(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。
画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい、初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円・税別)

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、A1ラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2のソフトも使用できます。
▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属 ▶お問い合わせやカタログご希望のかたは、住所、氏名、年齢、職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ PC係。MSXはアスキーの商標です。
ビジネス業務部

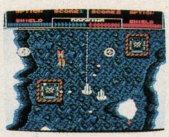
フロッピー搭載のMSX2+標準機、FS-A1FX 標準価格57,800円(税別)も同時発売です。

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれております。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフトも続々登場!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組)



★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
(標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組)

心を満たす先端技術— Human Electronics 松下電器産業株式会社

Panasonic

徹底攻略法拡張版

シミュレーション大特集！

ワンランクもツーランクも上のSLGレビュー満載！

大戦略III
維新の嵐
シュヴァルツシルトII
天下統一
サイレント・サービス
水滸伝
SLGよどこへ行く？

イラスト：トニー川口

徹底攻略法拡張版
シミュレーション大特集!

究極シミュレーションの登場なのである!

大戦略Ⅲ GREAT COMMANDER

システムソフト

■PC-9801シリーズ　¥9,800円(税別)

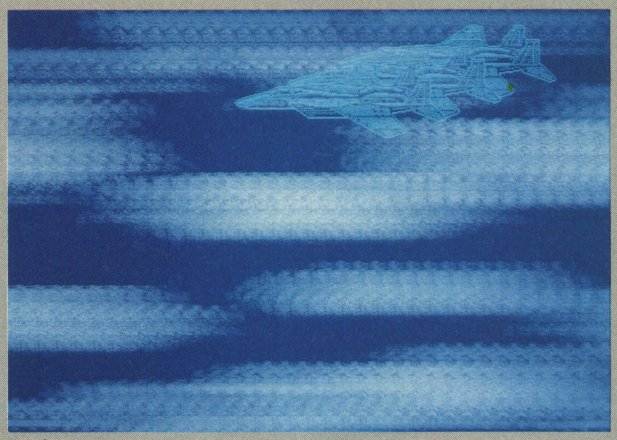
みなさん、お元気でしょうか。やはりというか、その膨大なデータ量と複雑なシステムのために、開発は難航し、発売が遅れつつある『大戦略Ⅲ』でありますが、ユーザーの期待にこたえるべく、システムソフトさんも日夜がんばっているので、うまくいけばこの号が出るころには、発売されているかもしれない。というわけで、E・JUNの手もとには、まだ開発途中バージョンしかないので、製品とは異なるところがあるかもしれないが、できる限りの情報をお知らせしたいと思っている。

今月は、艦隊戦に首都攻防戦なのだ!

本当は、今月号で〝Pacific Conquest〟の実践レポートを、と思っていたのだが、思考ルーチンがまだ完全じゃないようで、本格的なプレイをする段階にはいたっていない。ために、先月号に引き続き、〝BASIC-4〟のGREEN軍対YELLOW軍戦において、艦隊戦と首都攻防戦を中心にレポートしてみたい。

ここで注意したいものは、初期設定において兵器などの在庫をボクなりに考えて設定させてもらったので、そこんとこヨロシク。

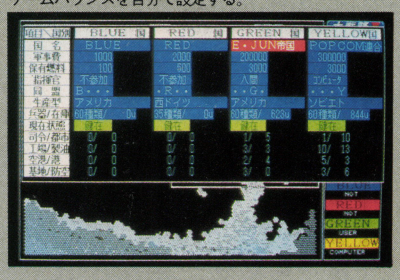
まあ、画面写真を見るとわかるのだが、GREEN軍〝E・JUN帝国〟は生産型がアメリカで623ユニット。YELLOW軍〝POPCOM連合〟は生産型がソビエトで844ユニット。コンピュータの力を考えれば、こんなもんだろうと思ったわけである。



〝BASIC-4〟におけるGREEN軍とYELLOW軍の位置関係を説明すると、海狭をはさんだ島国どうしで、艦船か航空機を使わなくては、攻略することはできない。また、町や工場などの建築物や施設関係は、YELLOW軍のほうが圧倒的に有利にできている。以上のことから、長期戦になったら、こちらの不利と考え

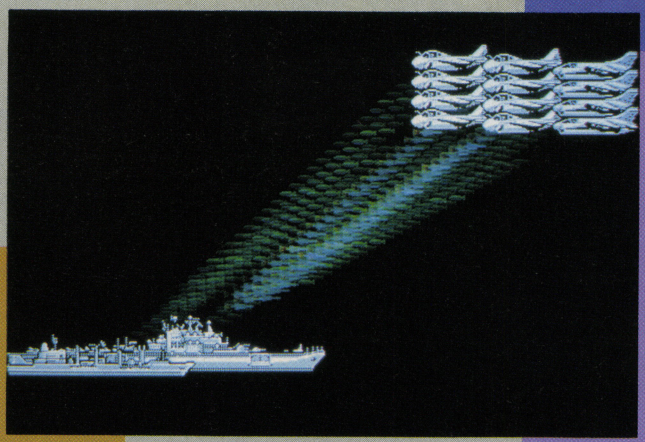
前回に引き続き、〝BASIC-4〟でプレイすることに。自国はGREEN軍。

初期設定で生産タイプ・アメリカを選択。在庫の調整でゲームバランスを自分で設定する。



敵艦隊を空襲！ 敵補給艦の撃沈に成功。

部隊を配置する。潜水艦を配備したものの、浅瀬を通れないことをウッカリ忘れていた。



られるから、短期決戦しかなさそうだ。

ボクの配置した部隊は、まず、戦艦アイオワを旗艦とする機動艦隊で、空母ニミッツと護衛に巡洋艦ヴァージニアを配備した。

が、ここで1つめの大失敗をしてしまった。というのは、補給艦をこの部隊に加えてしまったのである。なぜ、これが大失敗かというと、部隊の移動速度はその中のいちばん遅い兵器に合わせられるために、足の遅い補給艦のせいで、機動部隊が不動部隊になってしまったのである。

部隊表で、指令状況を確認。たいていの場合、作戦命令を設定してやれば、自動で任務をこなす。

はっきりいって、これは笑いごとではなかった。なんと、揚陸艦のワスプにおいていかれる始末なのだから。混成部隊になって、ウッカリしやすいことなので、みんなも注意してほしい。

機動艦隊にニミッツを配備しても、艦載機がなくては話にならない。

まず、要撃機としてF-14トムキャットを主力とし、支援戦闘機としてF-4ファントム2を配備した。また、敵機に備えて、E-2Cホークアイを、敵潜水艦に備えてS-3バイキングを配置予約した（ここで、E-3A、P-3Cとの違いは、艦載機であること）。

ほかには、敵艦隊を攻撃するための攻撃機に、A-6イントルーダとA-7コルセアを配備した。

次に、揚陸艦のワスプを配備。上陸部隊として、M1を主力とする占領部隊を搭乗させる。上陸部隊はこれ以外に、C-5ギャラクシーで空輸することにした。

また、短期決戦に必要不可欠と思われる爆撃機のB-1、B-52をF-15イーグルの護衛つきで配備する。

これに対して、敵がどのような作戦をとってくるのか、この時点ではまったく予想がつかなかった。

早期警戒機と対潜哨戒機の索敵するなか、上陸作戦は開始された。

敵機さえ発見することなく、4ターンが過ぎ去り、5ターンめも終わろうかというとき、敵艦隊を発見した。しかも、先行するワスプが。

敵艦隊を発見！　海上の視界が狭いために、発見が遅れてしまった。

これには少々動揺した。けっして索敵を怠っていたわけでもないのに、なぜこんなことになったかというと、陸および海上の索敵はひじょうに視界が狭いからなのだ。

敵の艦隊は、空母トビリシを旗艦とする攻撃艦隊だ。

突然の敵襲に、警戒体制に入っていたニミッツから攻撃機が飛び立つ。アイオワは、ただちにトマホークとハープーンを連射した。

イントルーダとコルセアの第一次攻撃で、敵の補給艦を撃沈。トビリシ以下の護衛艦にも相当の被害を与えたもよう。トドメを刺すべく、アイオワが急行。406砲が火を吹き、トビリシ以下の敵艦隊は、海のモクズと消えた。

その数カウント後、知らせを受けたのか、遅れてMIG-31を中心とする、敵戦闘機部隊が来襲。しかし、こちらの早期警戒機がいち早く敵機を捕らえていたため、ニミッツよりF-14トムキャットが発進（「トムキャット、イキマ〜ス！」）。第1撃のフェニックス（なんと！　射程7ヘクス）で半分近くを落とした。

数が減ってしまえば、あとはこちらのスパロー、およびSワインダーの餌食。ものの20カウントほどで、全滅した。

次に来襲してきたのは、敵の攻撃ヘリ部隊だった。早期警戒機が補給のため

ニミッツから、攻撃機に敵艦の攻撃命令を下す。

め、空港に帰還しているときだったので、発見が遅れたため艦載機の発進が遅れる。

ちょうど、空母を飛び立ったときに攻撃を受けた。しかし、おかげで空と海からの同時攻撃の貴重な写真が撮れたのは、おいしかった。

その後、艦隊が敵地に迫ったため、支援部隊として、輸送機と爆撃機を飛び立たせた。

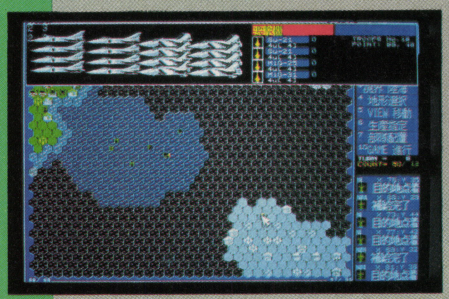
タイミングを計ったつもりだったが、爆撃機が最初に敵の指令部に爆撃を開始し、上陸部隊が間に合ったのは、それにずいぶん遅れてからだった。

途中、敵のT-80に輸送機から降ろしたばかりの主力戦車が攻撃を受け、大被害を受けたばかりか、上陸した虎の子の占領部隊が奇襲されて全滅。

しかし、IIでは敵の指令部を破壊すれば勝ちだったことを思い出し、すべてを託して首都に爆撃機と主力戦車で波状攻撃をかけた。

そして、たしかに指令部は破壊した。しかし、YELLOW軍は〝破壊指令部〟で生き続けたのである。ボーゼン……。そ、そんなバカな。

その後、量産される敵の部隊に、まず戦車が破壊され、揚陸艦が沈められた。



敵機発見!/ 早期警戒機のレーダー（高高度視界15ヘクス）が敵戦闘機部隊（MIG-31）を捕捉した。

初期設定をうまく使って戦闘バリエーションを楽しもう!

大戦略シリーズにおいて、初期設定は重要な役割を果たす。

とくにIIIの場合、初期設定なしにゲームは進行させられないといえる。なぜなら、兵器の生産にひじょうに時間がかかるからだ（艦船などは1隻作るのに10ターン前後かかるからね）。

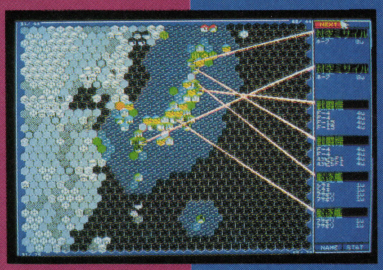
よって、ゲームバランスは自分で設定するしかなさそうだ。

パシフィック・コンクェストのような4か国戦においては、兵器在庫の初期設定によって、さまざまな戦略を楽しむことができる。

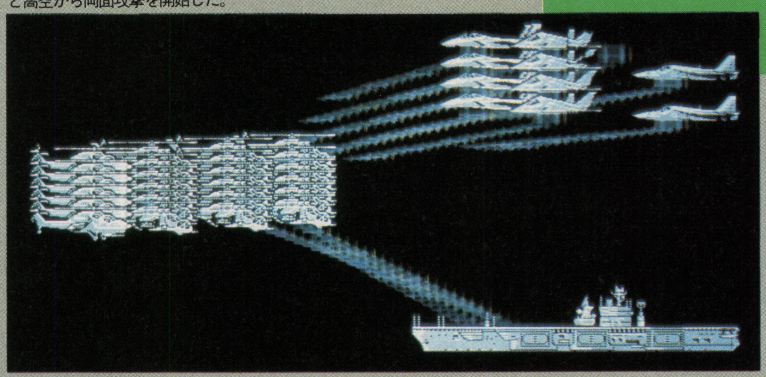
現実の資料に基づいて設定すれば、第三次世界大戦をシミュレートすることさえ可能だ。

このとき、軍事費や保有燃料、そして同盟関係についても凝ってみよう（今だったら、同盟国はアメリカと日本だけで、中国とソビエトがそれぞれ孤立しているとか）。

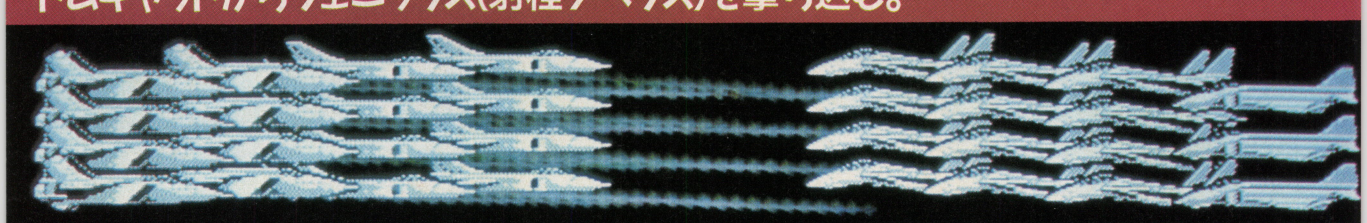
とくに自衛隊は、侵略のための兵器（輸送機や揚陸艦など）に乏しいので、上級者向きといえるだろう。



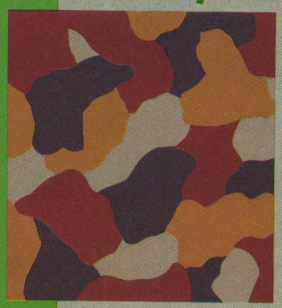
敵の攻撃ヘリ部隊に対して、海上と高空から両面攻撃を開始した。

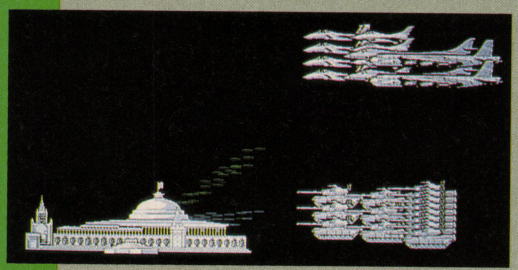


トムキャットからフェニックス(射程7ヘクス)を撃ち込む。

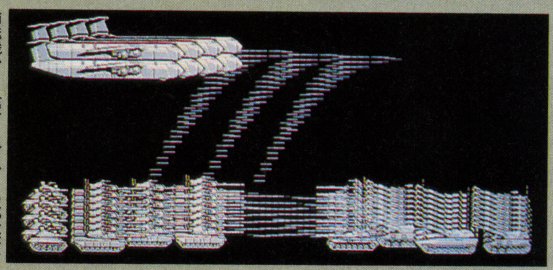


海と空からの両面作戦を決行する！





敵の指令部に襲いかかる。占領部隊が全滅したための苦肉の策だったりする。



輸送機から上陸したばかりの部隊が、敵主力戦車部隊に襲われる。

ここにいたって、わが軍の電撃作戦（というには、あまりに少ない兵力ではあるが……）は、大失敗に終わったのである。

やはり、シミュレーションは、〝中押し〟、〝位勝ち〟が基本だったのである。

だが、まだわが軍は、敗れ去ったわけではない。この後、第２、第３の攻撃部隊をくり出して、必ずやYELLOW軍を撃ち破ってみせる。

というわけで、今回の作戦は、大失敗に終わったわけだが、当初の目的である艦隊戦と首都攻防戦においては、勝利を収めることができたので、ヨシとしよう（なんていうのは、やっぱりいいわけでしょうか）。

まあ、次回は製品版でプレイできるでしょうから、もうちょっと本格的に戦略について考えてみたいと思っているのでヨロシク。

最後に、まだもうちょっと誌面があるので、現時点でのコンピュータの思考ルーチンと操作性について述べさせてもらおう。

思考ルーチンでボクが心配していたのは、部隊の配置と攻撃目標の選択であった。現時点（発売前の段階なので、これからまだ改良が加えられるだろうことは、あらかじめ断っておく）では、１ターンごとに部隊配置することで、この問題を解決しているようだが、ということは配置場所が少ないマップでは、コンピュータはひじょうに弱くなると思われる。

また、攻撃目標の選択は、部隊が密集しているときには、うまくいっているようだが、散開している状態だと、あらぬ方向に進んでいってしまうことがある。

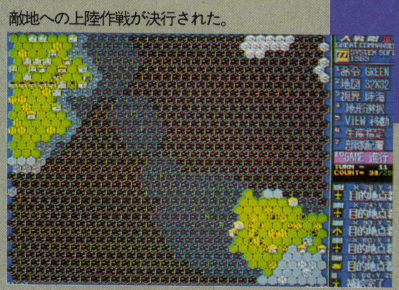
それから、操作性について。

これは、当初心配していたとおり、部隊が多くなると、さすがに遅くなってしまう。４か国戦でもしたら、１ターンに30分近くかかる（これは、プレイヤーの思考時間もあるので、実際はもう少し短いかもしれない）。

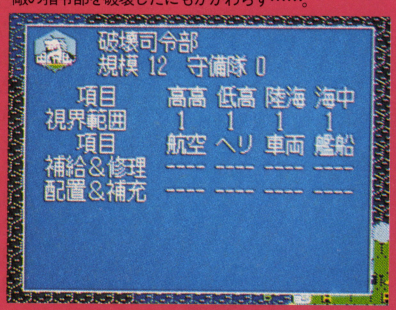
ただし、部隊に対する指示については、申し分なく仕上がっているので、命令が出せなくてイラつくなんてことはなさそうだ。

以上、現在の状況報告まで。

敵地への上陸作戦が決行された。

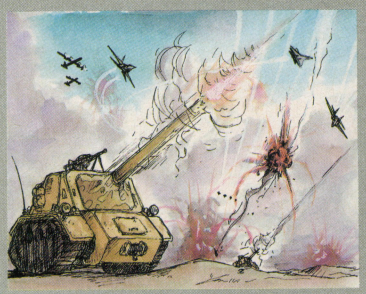


敵の指令部を破壊したにもかかわらず……。



徹底攻略法拡張版
シミュレーション大特集!

アメリカ生産型データー挙公開!



「IIIの兵器ときたら、アメリカだけでも60種類もあって、何を生産したらいいんだかわからない」という人のために、兵器1つ1つの防御能力から搭載可能武器まで、一挙に公開してしまいやしょう。

大戦略IIIユニット・データ(アメリカ編)

この表を見ながら、何を生産するか選択してほしい。

兵器名	耐久数/防御値	視界(高/低/陸/海)	WEAPON
F-14トムキャット	1/31	9/8/3/0	20バルカン・Sワインダー・スパロー・フェニックス
F-16F.ファルコン	1/39	6/5/3/0	20バルカン・Sワインダー・ユウドウバクダン・1000バクダン・タイチロケット
F-15イーグル	1/50	7/6/3/0	20バルカン・Sワインダー・スパロー・1000バクダン・ユウドウバクダン
F-117	1/32	6/5/3/0	20バルカン・Sワインダー・スパロー・1000バクダン
F-4ファントム2	1/25	6/5/3/0	20バルカン・Sワインダー・スパロー・500バクダン
F/A-18ホーネット	1/29	6/5/3/0	20バルカン・Sワインダー・スパロー・1000バクダン・ハープーン
F-111	1/16	6/5/3/0	20バルカン・Sワインダー・ユウドウバクダン・500バクダン
A-10	1/28	4/3/3/0	30ガトリング・Sワインダー・ユウドウバクダン・1000バクダン・タイチロケット
A-4スカイホーク	1/31	4/3/3/0	20コウクウ・Sワインダー・1000バクダン・タイチロケット
A-6イントルーダ	1/23	4/3/3/0	ユウドウバクダン・1000バクダン・ハープーン
A-7コルセア	1/23	4/3/3/0	20バルカン・Sワインダー・ユウドウバクダン・1000バクダン
AV8ハリアー	1/36	6/5/3/0	25コウクウ・Sワインダー・ユウドウバクダン・1000バクダン・タイチロケット
C-5ギャラクシー	2/10	3/3/3/0	NOT
C-130	1/10	3/3/3/0	NOT
P-3Cオライオン	1/15	3/3/3/5	Mk46・バクライ・ハープーン
S-3バイキング	1/15	3/3/3/5	Mk46・バクライ・ハープーン
E-3Aセントリー	2/10	15/10/5/0	NOT
E-2Cホークアイ	2/10	15/10/5/0	NOT
EF-111	1/18	3/3/3/0	NOT
E-A6	1/32	3/3/3/0	NOT
RF/A-18	1/49	4/4/4/0	Sワインダー
KC-10	1/10	3/3/3/0	NOT
B-52	1/25	3/3/3/0	20バルカン・オオガタバクダン・ハープーン
B-1	3/40	3/3/3/0	オオガタバクダン
AH-1ヒューイコブラ	1/26	0/3/3/0	20キカンホウ・ハンジドウATM・タイチロケット
AH-64アパッチ	1/30	0/3/3/0	30キカンホウ・ジドウATM・タイチロケット
SH-3シーキング	1/18	0/3/3/4	Mk46・バクライ・ハープーン
SH-60シーホーク	1/22	0/3/3/4	Mk46
UH-1イロコイス	1/18	0/3/3/0	キジュウ・ハンジドウATM・タイチロケット
UH-60	1/22	0/3/3/0	キジュウ・ジドウATM
M60A3	1/38	1/2/2/0	105ライフル・キジュウ
M1	1/56	1/2/2/0	120カックウ・キジュウ
M551	1/28	1/2/3/0	152ランチャー・キジュウ
LVTP-7	1/25	1/2/2/0	40テキダン・キジュウ
M2ブラッドレイ	1/25	1/2/2/0	25キカンホウ・キジュウ・ハンジドウATM
M901	1/18	1/2/2/0	ハンジドウATM・キジュウ
M163	1/18	5/4/2/0	20バルカン
M113	1/19	1/2/2/0	キジュウ
トラック	1/5	1/2/2/0	キジュウ
ジープ隊	1/20	1/3/4/0	キジュウ
補給車	1/5	1/2/2/0	キジュウ
歩兵	1/25	1/3/4/0	キジュウ・ハンジドウATM・ホヘイヨウSAM
重歩兵	1/15	1/3/3/0	キジュウ・ハンジドウATM・ホヘイヨウSAM

兵器名	耐久数／防御値	視界(高/低/陸/海)	WEAPON
空挺隊	1/35	1/3/4/0	キジュウ・ハンジドウATM・ホヘイヨウSAM
M48チャパレル	1/15	5/4/2/0	Sワインダー
ホーク	1/15	6/5/2/0	ホーク
M109	1/17	1/2/4/0	155リュウ・キジュウ
M110	1/12	1/2/4/0	203リュウ
MLRS	1/18	1/2/5/0	227ロケット
砲兵	1/5	1/2/4/0	キジュウ・155リュウ
アイオワ	48/20	10/6/6/1	トマホーク・ハープーン・ファランクス・127ホウ・406ホウ
ヴァージニア	10/25	10/6/6/1	127ホウ・Mk46・ファランクス・ハープーン・SM1MR
タイコンデロガ	9/30	10/6/6/4	SM2MR・127ホウ・ファランクス・Mk46・ハープーン
アーレイ・バーク	15/25	10/6/6/4	SM2MR・127ホウ・ファランクス・Mk46・ハープーン
ペリー	7/30	10/6/6/1	76ホウ・ファランクス・ハープーン・Mk46・SM1MR
ニミッツ	77/20	10/6/6/1	ファランクス・RIM-7M
ケネディ	60/20	10/6/6/1	ファランクス・RIM-7M
ワスプ	43/20	10/6/6/1	ファランクス・RIM-7M
ロスアンジェルス	9/40	1/1/3/3	トマホーク・ハープーン・Mk46
補給艦	5/20	4/3/2/1	NOT

武器データ

攻撃率は、搭載する武器によって決まってくる。兵器データと見比べれば、その攻撃力を知ることができる。

武器名	航空機	ヘリ	装甲車両	兵員	艦船	潜水艦	射程
キジュウ	0%	5%	3%	30%	0%	0%	1
20コウクウ	20%	50%	15%	30%	0%	0%	1
20キカンホウ	0%	5%	8%	25%	0%	0%	1
20バルカン	25%	55%	15%	30%	0%	0%	1
25コウクウ	20%	50%	15%	30%	0%	0%	1
25キカンホウ	0%	5%	8%	25%	0%	0%	1
30キカンホウ	0%	5%	10%	30%	0%	0%	1
30ガトリング	10%	25%	30%	50%	0%	0%	1
105ライフル	0%	0%	50%	55%	1%	0%	1
120カックウ	0%	0%	60%	65%	1%	0%	1
76ホウ	10%	30%	35%	40%	25%	0%	1
127ホウ	5%	10%	45%	60%	35%	0%	3
406ホウ	0%	0%	60%	75%	40%	0%	4
155リュウ	0%	0%	50%	65%	1%	0%	4
203リュウ	0%	0%	60%	75%	1%	0%	4
ホヘイヨウSAM	10%	20%	0%	0%	0%	0%	2
SM1MR	60%	70%	0%	0%	0%	0%	3
SM2MR	60%	70%	0%	0%	0%	0%	4
Sワインダー	55%	65%	0%	0%	0%	0%	2
スパロー	60%	0%	0%	0%	0%	0%	3
ホーク	60%	30%	0%	0%	0%	0%	5
フェニックス	60%	0%	0%	0%	0%	0%	7
ジドウATM	0%	0%	35%	0%	0%	0%	1
ハンジドウATM	0%	0%	30%	0%	0%	0%	1
40テキダン	0%	0%	30%	40%	0%	0%	1
タイチロケット	0%	0%	40%	40%	30%	0%	1
152ランチャー	0%	0%	50%	55%	1%	0%	1
227ロケット	0%	0%	5%	10%	1%	0%	5
RIM-7M	55%	65%	0%	0%	0%	0%	2
バクライ	0%	0%	0%	0%	0%	5%	1
Mk46	0%	0%	0%	0%	0%	60%	1
ハープーン	0%	0%	0%	0%	80%	0%	13
トマホーク	0%	0%	0%	0%	75%	0%	14
ファランクス	25%	45%	15%	30%	0%	0%	1
ユウドウバクダン	0%	0%	50%	65%	70%	0%	1
500バクダン	0%	0%	35%	45%	50%	0%	1
1000バクダン	0%	0%	45%	55%	60%	0%	1
オオガタバクダン	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1

徹底攻略法拡張版
シミュレーション大特集!

維新の嵐

光栄

■PC-8801SRシリーズ ¥9,800円(税別)

神武に起って従り二千年億万 心魂散って煙と作る 愚者英雄倶に白骨 まことなるかな浮世の直三銭

——高杉晋作 詩句より

与志田私的考

歴史とIfの狭間

一人の男がいる
歴史が彼を必要としたとき
忽然として現れ
その使命が終わると
大急ぎで去った

今より12年前、これは某国営放送でオンエアされていた大河ドラマの冒頭のナレーションである。今でもそらんじていえるほどに、耳の奥深く焼きついている。味わい深いこの言葉は、それ以来、私与志田を幕末維新、歴史の虜にさせた。

そして、このナレーションは、以下このように続く。

もし維新というものが
正義であるとすれば
彼の役目は
津々浦々の枯木にその花を
咲かせてまわる事であった
——以下略

それまで教科書を通じてしか、歴史と接することのなかった少年の私は、この言葉からある意味で啓示のごときものを受け取った。

——維新というものが正義であるとすれば

そう、歴史にとって維新とは、必ずしも正義であるとはいえず、また悪たるものでもない。それはひとつの事実にほかならないということに、このとき初めて気づかされたのである。

龍馬や西郷が善者で、井伊や上野介が悪者などという評価は、すべからくのちの人間が下す個人的思考レベルから脱却せぬものであり、正当な歴史の認識にはなり得ない。

——勝てば官軍

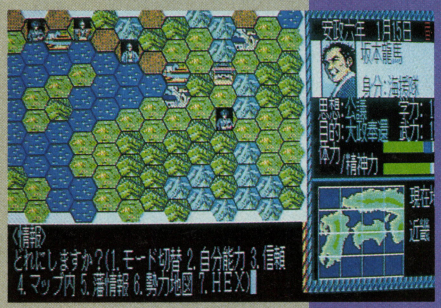
この言葉がいつごろより使われ出したのか私は知らぬが、これはまさしくいい得て妙であると思う。幕末維新の歴史だけにとどまらず、すべてのできごとは、こうした人間どうしが下す評価のうえに成り立っているということを、キミたちにもぜひ知ってもらいたい。

人間が人間に与える影響、受け継がれる意思。『維新の嵐』は、これらを学べる極めて開明的なシミュレーションゲームであるのかもしれない。

今月は特集ページへの組み入れともあって、こだわりをもって紹介した先月号に引き続き、さらなる思い入れを込め、歴史情報も満載にお届けしよう。また後半に記した、尊王・佐幕・公議を代表する3人の要人によるプレストーリーは、ゲーム内容とは直接関係せぬ、いわば私の創作であるが、この『維新の嵐』をプレイするうえで、キミたちの創造力の手助けとなってくれれば幸いである。

それでは今月は、先月号の内容では不十分であった、ゲームの具体的な展開について触れてみよう。プレイの進め方が、今ひとつよくわからないという方は、ひとつの参考例として受け取ってもらいたい。

なお、あらかじめ断っておくが、これらのゲーム内容の展開については、すべて88版にそったものであり、98版とはいくぶん異なるので念のため。



初期設定における選択について

シナリオによる難易度は、2編ともそう変わりはないとみてよい。ただ要人によっては、どちらかのシナリオのみにしか登場しない者もいるので(プレイヤー要人ばかりとは限らない)、自分の好みの要人が登場するシナリオを選べばよろしい。また、思想選択による難易度も、ゲーム中に刻々と変化するため、これも一概にはいえない。

難易度の違いがあるとすれば、選択できるプレイヤー要人の身分・能力であろう(先月号参照)。一介の藩士よりも、明らかに藩主レベルのプレイヤー要人を選択したほうが、早くプレイを終了できる。ゲームに慣れていない初心者には、プレイヤー要人に藩主の選択をおすすめする。

初盤は遊学・修業に励むこと

さて、ゲームが始まって、何をしたらいいのかわからないという人が、意外と多いんじゃないだろうか。そういう方のために、ここではっきりと、この『維新の嵐』は経験値こそないが、

RPGと思ってプレイせよ、といい切ってしまおう。能力値を上げ、戦闘の代わりに説得を行うことが、このゲームのすべてであるのだ。初期設定で選べる要人については、どれもそれなりに秀でた人物なので、さほど能力上げにこだわる必要はないのだが、先進性だけは十分に上げておこう。これは、自分よりも先進性の高い要人に面会して、その意見に賛同すればよい。史実どおり、坂本龍馬なら勝海舟に、吉田松陰なら佐久間象山にと面会するのもよいだろう。

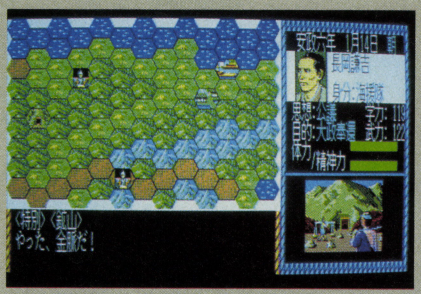
あとは、不意の暴漢に備えて、武力を上げておくとよい。学力上げは、プレイを進めていくうえで、それほど重要でないと思われるが、自分の持つ思想を確固たるものにするという利点もある。

以後、同志要人を獲得したのちも、彼らに同様のことを施すこと。

金を稼ぐなら鉱山労働者

何ごとをするにも金は必要で、藩から賄われる月30両では、とてもやっていけない。前述の遊学・修業はもとより、体力・精神力回復のための医者や宿屋、交通の手段たる港、すべてに金はかかるのである。そこでなんらかの方法で、所持金を増やす必要がある。仁侠での丁半ばくち、特産品の利ザヤ、はたまた弱い者いじめのかつあげといくつか方法は考えられるものの、こんなことではまどろっこしいばかりでらちがあかない。

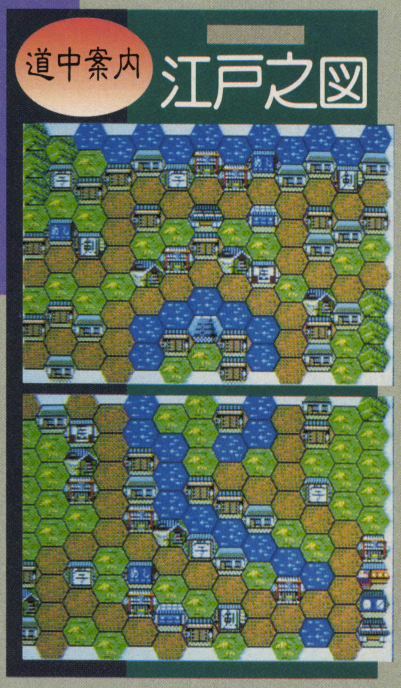
ここはひとつ少々辛抱して、鉱山で金脈を見つけたほうが、のちのちのためよっぽど手っ取り早い。原体力を上限まで上げておけば、１日４回労働できる。発見できる確率は、なんともいえぬが、まあ、半年ほど粘れば、なんかしら発見できるであろう。

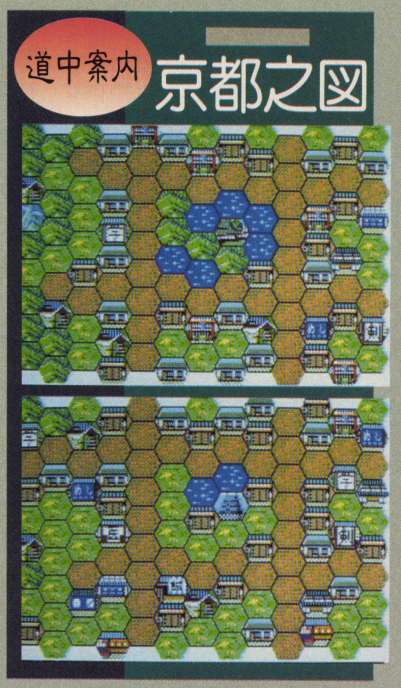


金脈を発見すれば、余裕をもって日々を送れる。

説得は同志要人獲得から

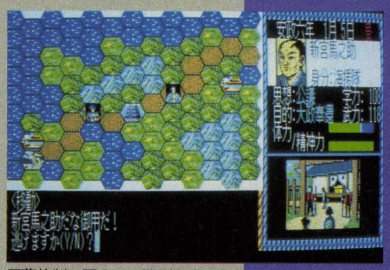
説得の要領をつかむためにも、説得は同志獲得の信頼から始めよう。もちろん最初は、自分と思想が同じ人間から





ら仕掛けてみるのが無難である。

方法は先月号を参考にしてもらうとして、その成功ポイントは、いかに相手の俗事の好みをすばやく見抜くか、というところにある。これは以後、思想の説得に対してもいえることなので、早めに押さえておきたい。



反幕体制の要人は、関所通過に御用心。

江戸政権は身分・封建制の時代

ところで、88版では政体内での身分制が、きちっと確立しているため、いかに説得経験を積もうが、藩士の身分では藩主を説得することができない。自藩なら２つ上、他藩なら１つ上の身分の要人までと限られている。それ以上の身分の要人を説得するためには、現在説得可能な上位身分の要人から、40以上の信頼を受けなければならない。これは、はっきりいって相当めんどうくさいことである。

徹底攻略法拡張版 シミュレーション大特集!

運よく、これまでの経過のうちに、藩主が自分を認めてくれて、自動的に重臣にでも昇格していれば楽なのだが、そうじゃない場合は、やはり前述の手順を踏むしかない。ここはひとつ粘って、自藩の藩主をなんとしても心服させよう。

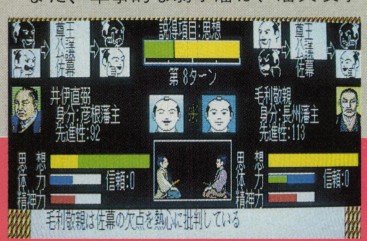
藩主を心服させてしまえば、あとはもうこっちのものである。藩政コマンドを大いに利用して、自分の身分を上げてしまおう。しかし、月に1回、1人の人事しか行えないから、そのつもりで。

藩主を心服させ藩政の実権を握れば、身分だって思いのままなのだ。

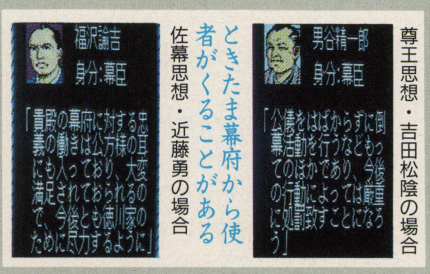
思想統一は藩主の雁首そろえて

藩政コマンドで、自分の身分を家老にしたら、いよいよ全国遊説の旅に出よう。家老の身分ならば、他藩とて、いきなり藩主から説得にかかれるのだ。そして、その藩主をも心服させて同志にしてしまえば、後半はずっと楽になる。あとは、1人1人で当たらず、説得の集中砲火を浴びせること。これは鉄則である。説得にかかる前に、腕に覚えのある要人に、斬る・脅すなどの攻撃の一手を加えさせ、相手の体力・精神力を消耗させておくとなおよい。

また、軍事的な弱小藩は、藩兵攻撃



同志をすべて藩主で固めると、かなり有利。



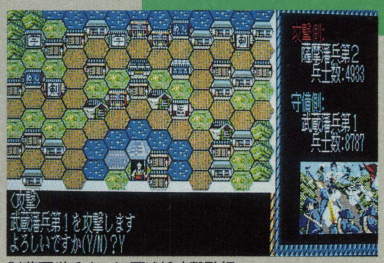
尊王思想・吉田松陰の場合

ときたま幕府から使者がくることがある

佐幕思想・近藤勇の場合

により、藩論を変えてしまおう。全国各地を歩き回る藩主を見つけて説得するよりも、よっぽど効率がよい。長州・薩摩・土佐などの強国藩主をそろって心服させれば、軍事討幕も夢ではない。

以上、大まかなプレイ手順である。



討幕軍挙兵す。江戸城総攻撃敢行——。

プレイヤー要人、思想により、多少の違いはあれど、ほぼこのようにすればゲームは終わらせることができよう。

しかし、これでは本当の意味で維新を体験したとはいいがたい。ゲーム攻略を急ぐよりも、この時代の雰囲気にいかに浸るかが大切である。とはいったものの『維新の嵐』は、相当に時間を要するゲームである。少しでも早く終わらせたいと思うのは、無理からぬことかもしれない。

一見、自由度の高いゲームシステムのようであるが、そのじつは単調な説得のくり返しにすぎないというのは、このゲームの大いなる欠点であろう。これまでの光栄ソフトに比べると、数値的駆け引きが皆無に等しく、いかんせん知的興奮の希薄なことか。あの複雑なる時代をひとつのゲームとした評価は認めるが、ことのほか、幕末維新には思い入れのある私にとって、それはなんとも残念なことである。

歴史をまるきり知らないと楽しめず、かといって少なからずや精通した者にとっては、その底の浅さが見えてしまう。それならば、いっそ少々の歴史の事実に目をつぶっても、エンターテインメントに徹してほしかったと私は思うのだが、キミたちの考えはいかがなものか？　柔軟なキミたちの頭脳に、このゲームの評価はゆだねるとしよう。

みごと、全国を尊王思想に統一した図。会津まで倒幕一派に巻き込んで……。

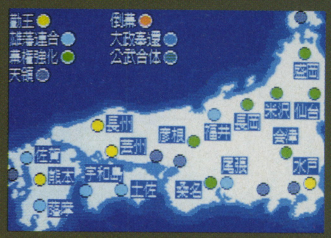
シナリオ 1 安政5年6月19日

新時代の幕明け

江戸300年、鎖国泰平の眠りをさましたのは、たった4隻の黒船であった。

このペリー来航は、たんに鎖国が破られたという事実にとどまらず、わが国の歴史の転回をも促すきっかけとなったのである。それは日本人の対外危機感を一瞬にしてかきたて、同時に絶対を誇った幕府権力の失墜を表面化させた。そしてこれまでタブーとされていた幕府批判があふれ出す。

当時、13代将軍徳川家定は生来の虚弱で、この難局に耐え得ることのできぬ状態にあった。開国是非、将軍の継嗣問題、これら前途多難な政局において、強行な決定を下したのが井伊直弼である。井伊は大老に就任するや、勅許を待たずに日米通商条約に調印、さらに一橋慶喜を擁立する一橋派を一掃し、紀州藩主徳川慶福（のちの家茂）を将軍に迎える。そしてこれに反対する一橋派に徹底的弾圧を加えていったのである。



これらの強行措置に憤慨する尊王攘夷派の動きは激しく、井伊はこうした反幕勢力の根源を断つべく攘夷派志士たちの弾圧に乗り出した。世にいう安政の大獄である。この大獄によって、尊攘派勢力は大打撃を受けたが、これにより攘夷運動が討幕運動へと発展していくきっかけとなったこともまた事実であろう。

そして井伊は桜田門外に倒れ、内外ともに幕府は窮地に立たされていく。

シナリオ 2 文久3年5月10日

明治維新の戦乱

体制立て直しに苦慮した幕府は、皇女和宮の降嫁によって国論統一を図ったが、はかばかしくはいかなかった。この公武合体構想は、薩摩の支持もあり、長州を中心とする尊王攘夷運動と激しく対立することになる。横行する暗殺、放火。これに抗するため、浪士による新徴組（のちの新撰組）が組織されたのもこのころである。京は血で血を洗う舞台となった。

朝廷側は勅命による攘夷決行を幕府に促し、承諾させるにいたる。その決行の日、長州藩は攘夷の火ぶたを切り、下関海峡にて米艦を砲撃。しかし、これはまるきりの敗北に終わる。京においても再び公武合体派が勢力を奪回し、長州藩の追い落としにかかった。以後池田屋の変、禁門の変を経て、長州征伐へと時代は向かう。

このまま行けば、維新成就はあり得なかったかもしれない。だが、ここに坂本龍馬の斡旋により薩長の同盟が成立する。これにより反幕勢力は統一、再びにわたる幕府の征長軍は敗れ去った。

いよいよ討幕の気運の高まる中、武力討幕を抑えて穏便に幕府の政権を朝廷に返上しようという大政奉還案が出される。しかし、それでは手ぬるいと薩長両藩は、密かに討幕の密勅を取りつけ兵を挙げた。鳥羽伏見の戦いから戊辰戦争へ。大衆はええじゃないかに興じ、維新は混沌の中にある。

維新の嵐
その激動の時代

西暦	年号	事項
1853	嘉永6	6月 ペリー浦賀に来航
1854	安政元	3月 幕府日米和親条約に調印
1855	2	10月 江戸大地震
1856	3	7月 米国総領事ハリス下田に着任
1857	4	10月 ハリス、将軍に謁見し大統領の親書を提出す
1858	5	4月 井伊直弼大老となり、以後安政の大獄進行す
		6月 幕府日米通商条約に調印
1859	6	5月 幕府神奈川（横浜）、長崎、箱館開港す
1860	万延元	3月 桜田門外の変（井伊直弼倒る）
1861	文久元	5月 水戸浪士ら高輪東禅寺に英国公使らを襲撃
1862	2	4月 寺田屋騒動起こる
		8月 生麦事件
1863	3	5月 長州藩下関海峡で米艦を砲撃す
		6月 米艦下関を砲撃し陸戦隊上陸。これに応じて高杉晋作奇兵隊を編成す
		8月 薩土公武合体派による政変で七卿長州落ち（八月十八日の政変）
1864	元治元	6月 池田屋の変起こる
		7月 禁門の変起こり、長州藩敗退
		8月 4か国艦隊下関を砲撃
		10月 幕府第一次征長軍を発す
1865	慶応元	9月 将軍家茂征長上奏し勅許を得る
1866	2	1月 薩長同盟成立
		6月 幕府長州に宣戦布告、四境戦争始まる（第二次征長令）
1867	3	10月 山内容堂将軍に大政奉還を建白
		10月 将軍慶喜大政奉還を奏請、勅許下る
		12月 王政復古の大号令発布
1868	明治元	1月 鳥羽伏見の戦い起こる
		3月 五ヶ条の御誓文発布
		4月 江戸城明け渡し
		7月 江戸を東京と改称す
1869	2	3月 東京遷都
		5月 五稜郭の榎本武揚降伏、戊辰戦争終結す
1870	3	9月 平民の姓を許可す
1871	4	7月 廃藩置県行われる

徹底攻略法拡張版 シミュレーション大特集!

身はたとひ 武蔵の野辺に朽ぬとも 吉田松陰

尊王思想
天皇・朝廷を尊び、これを国の中心として政治をおこなっていこうとする思想です。また幕末には尊王の名のもとに討幕をおこなおうとする勢いが盛んになりました。

幻想

松下村塾　下田よりの米艦渡航に失敗した松陰が、獄から許され萩郊外松本村の自邸に開いたのが"松下村塾"である。天性の教育者であった彼のもとから、のちの維新の原動力となるべき人物が、多出したのはいうまでもない。その間、わずか2年半であった。

ギイ、ギイ、ギイ――漆黒の伊豆下田沖を一艘の舟が行く。中空に星は見えず、きわめて風浪強し。おぼつきもせぬ手つきで舟をあやつる2人のめざすは、ただ沖に浮かぶ灯のみである。

ときに安政元年（1854）3月。前年、日本じゅうを騒然とさせたペリーのアメリカ艦隊は、再び訪れ幕府と交渉、条約を締結するにいたった。その艦隊が、今この数丁先にいる。2人は蒼ざめるほどに疲れはて、ようやくその中の一艦ミシシッピーにたどり着いた。気づいた船員の照らす灯籠のもと、懐紙に認め手渡す一抹の漢文。

「我等、米利堅ニ往カント欲ス」

しかし、意思疎通はならず、相方とも困惑の態を示すばかり。夷人らは、さかんに手まねでポーハタンへ行けと、さらなる沖の旗艦を指さしている。そこへ行けば、漢文の読める者がいるらしい。

2人は、一時は落胆したものの、思いは尽きず、旗艦ポーハタンへ向けて再び必死の櫓を漕ぐ。悪戦苦闘の末、ポーハタンの舷側まで漕ぎつけると、荒らぐ船員が木棒にて2人の舟を突き放そうとする。もはや決死の覚悟で、2人は艦に飛び移った。小舟は漕ぎ手を失い、流れ去り、そこには2人の荷物や太刀が残されたままとなった。

船員らは、2人を害意のないものとみなしたようである。やがて通訳官のウィリアムスという人物に引き合わせてくれ、どうにか意を交わすことがかなった。

だが、2人の切なる懇願にも反して、その返答は拒絶であった。これは提督ペリーの意思でもある。

2人はボートに乗せられ、浜へ送り返された。荷物、太刀を乗せたままなくした小舟が役人の手に渡れば、すべては露見してしまう。いさぎよく自首した2人は江戸へ送られ吟味を受けたのち、藩に身柄を移され、彼らの故郷長州萩へと送られた――。

国禁を犯し死をも辞せずして、何かを欲しかたんとした彼ら2人は、今現在銅像として萩市郊外より、はるか海洋のかなたを見つめている。かの2人こそ長州藩士松陰吉田寅次郎、そしてその最初の門人として獄中にはてた金子重之助である。

早すぎた才人は、その幻想を多くの次代の若者たちに譲り、自らは立ち去った。

久坂玄瑞（1840～1864）

師の妹を妻に受けるなど、最も松陰に愛された門下生のひとり。尊攘運動に従事し禁門の変にて負傷、自刃する。

先進性	97
学　力	165
武　力	132

伊藤博文（1841～1909）

塾生らとともに、尊攘運動に参加するも、英国留学後は一転して攘夷の非を悟る。維新後、初代総理大臣。

先進性	51
学　力	103
武　力	92

品川弥二郎（1843～1900）

幕末動乱期においては、今ひとつ目立たぬ存在であるが、維新後は宮中顧問官、内務大臣、枢密顧問官などを歴任。

先進性	41
学　力	69
武　力	131

桂小五郎（1833～1877）

厳密には村塾生ではないが、藩校明倫館門下として、松陰より受けた薫陶は大きい。塾生たちの兄貴格である。

先進性	52
学　力	148
武　力	163

井上　馨（1835～1915）

彼もまた村塾門下ではないが、安政の大獄後の風雲を塾生らとともにしたということで、ここに列挙。

先進性	58
学　力	57
武　力	86

（注）データはシナリオーのものである。

剣そして"誠"の一字に集まりて 近藤　勇

佐幕思想
幕府を絶対化派と公武合体派に分類されどちらも基本的には徳川幕府を支持し、幕府を国の中心として政治をおこなおうとする思想です。

壊乱

新撰組　幕府が尊攘志士らの取り締まりのために募集した浪士隊は京都に派遣され"新徴組"を称す。が、その後、隊士内の分裂が起こり、近藤以下残留者たちは京都守護職のもと"新撰組"を組織した。それはいわば、体制側の機動隊的な武装集団であった。

彼らが男子としてこの世に生を受け、名を挙げんと欲するならば、それは剣によるしかなかった。農村の出身者にとって剣を振るうことは、まがりなりにも武士に近づくことであり、あこがれでもあった。それが願うべくしてかなったのだ。

文久3年（1863）2月、将軍家茂上洛の護衛として募られた浪士隊は、まさしく彼らに絶好の機会を与えた。彼らは武士階級出身でなかったからこそ侍以上に武士道に撤し、最後まで徳川家に殉じられたのかもしれない。幕府の盾としてひとつの歴史の末端に生きた彼ら――新撰組・日本史上最強の剣客結社。

京を焼き払う陰謀がある――。

八月十八日の政変により京を追われた長州藩尊攘派は、再び京での勢力を奪回せんものとして、公武合体派要人の暗殺、孝明天皇の拉致を計画していた。それがその同志のひとり古高俊太郎逮捕により露呈したのである。

新撰組の激しい拷問の末、古高から漏れた言葉。

「……6月5日戌の刻……三条小橋西詰め旅籠池田屋惣兵衛方にて同志集会……」

元治元年（1864）6月、京の尊攘派粛静に努める新撰組は、池田屋襲撃を敢行。これにより、その名を洛中・洛外にとどろかせた。

夜がふけ、辻々の祇園囃子もやむこ

これが日の本初のかんぱにいぜよ

坂本龍馬

公議思想
弱体化した幕府だけでは、列強諸国の外圧に耐えられないと判断し、諸侯・藩士・朝廷の3勢力から公議を尽くして共和し、公に議論する政体を理想とした思想です。

回天

海援隊　神戸海軍操練所が、勝海舟の失脚により事実上閉鎖されるや、龍馬以下塾生らは長崎にいたり、薩摩藩の援助のもとに私設の貿易商社"亀山社中"を組織する。それがのちに脱藩罪赦免を受け、土佐藩の所属になるにおよび"海援隊"と称されるのである。

「この、ばぶれもんがっ」

思わず出た言葉であった。日々是温厚な龍馬にして、このときばかりは悲憤に目尻さえ濡らしもした。

長州藩桂小五郎、薩摩藩西郷吉之助。京に潜入するこの2人の英傑の間を龍馬はひたすら駆けた。己の利を捨て、ただ日本国の行く末を憂いて。この時代、日本人にとっての国とは藩をさし、現在の日本国のそれとは違った。そんな中で龍馬は桂や西郷以上に、日本一国の概念を持ち得ていたのかもしれない。2人がいまだ長州、薩摩のこだわりを捨て切れずにいるのに対し、龍馬は切々と説いた。

「お前ら、今だその藩なるものの迷妄が醒めぬのか。長州がなんぜよ、薩摩がどげんしたちゅうんじゃ。要は日の本ではないか」

慶応2年（1866）1月、薩長同盟成就。龍馬の痛切な思いが、両藩の歩み寄りをはたしたのである。

時代は回天を告げる――。

そして、その賢策は長崎から京へ向かう船上において立案された。土佐藩船夕顔丸の船内、かつて土佐の上士・郷士として身分的に怨恨きわまる間柄であった2人は、己が旧怨を捨て、来るべく大局のみについて顔を合わせた。

土佐藩参政後藤象二郎。海援隊の立役者でもある。彼は龍馬に、薩長に政局の立ち遅れをとる土佐藩の実情を訴え、何か妙案はないかと持ちかけた。

龍馬が思案し、これに対し答えたのは「大政奉還」なる奇策であった。

「将軍自ら政権を朝廷に返上してもらうんじゃ。さらば、薩長武力討幕派の鋒先をかわすこともできよう」

龍馬はさらに、その具体案を八策に講じ、同行の長岡謙吉に筆記させた。

「船中八策」なるこの基案は、その後「新政府綱領八策」に転じ「五ケ条の御誓文」として完結されることになる。

新政府の名簿が発表された中、それには名を連らねぬ龍馬に西郷が問うた。

「わしァ、もともと窮屈な役人は好かんきにの。世界の海に船団でも浮かべてみちょるわ」

龍馬はそういい、笑いこけた。

ようやく多くの日本人が藩を捨て日本国の概念に到達したころ、彼はすでに日本国を越え世界を見据えていた。現代世界に広がる商社企業――。彼にはもはやこの時代に、それが見えていたのかもしれない。

長岡謙吉（1834～1872）

医家の出にて、河田小龍に学ぶ。海援隊では書記として活躍。その往復文書のほとんどが、彼の手による。

先進性	76	76
学力	89	89
武力	118	118

近藤長次郎（1838～1866）

高知城下の饅頭屋の倅。早くから俊才と謳われ、亀山社中のユニオン号購入に当たり尽力すも、非運の自刃。

先進性	76	76
学力	98	100
武力	63	63

新宮馬之助（1836～1866）

長岡・近藤同様、小龍門下の草莽の徒。神戸海軍操練所に学び、あだ名を焼継屋または赤面の馬之助という。

先進性	59	59
学力	61	62
武力	100	100

池内蔵太（1841～1866）

土佐勤王党参加、のちに脱藩。一時長州に赴くが、禁門の変にて敗走後、亀山社中へ。海難事故にて死亡。

先進性	64	64
学力	127	127
武力	120	120

陸奥宗光（1844～1897）

通称・陽之助。神戸海軍操練所、海援隊を通じて龍馬に師事。維新後は新政府の外務大臣等として活躍す。

先進性	43	43
学力	139	141
武力	124	124

（注）データは左側がシナリオ1、右側がシナリオ2のものである。

土方歳三（1835～1869）

新撰組副長として、池田屋襲撃をはじめ京の浪士粛静に努める。敗走する幕軍とともに奥羽を転戦、箱館に散る。

先進性	68
学力	112
武力	176

沖田総司（1844～1868）

新撰組一番隊隊長。つねに近藤らと行動をともに、尊攘派一掃に剣を振ったが、若くして喀血、昏倒した。

先進性	41
学力	81
武力	178

永倉新八（1839～1915）

近藤・土方らとともに、浪士募集に応じて上洛した新撰組結成以来の隊士。副長助勤、二番隊隊長として活躍。

先進性	44
学力	78
武力	163

芹沢鴨（？～1863）

冷酷粗暴な性格で知られる水戸藩浪士。浪士募集に応じ上洛、分裂後残留して新撰組を結成、局長となる。

先進性	24
学力	66
武力	174

佐々木只三郎（1833～1868）

残念ながら88版に登場する新撰組要員は、近藤以下4人しかいない。そこで同列の剣豪として挙げてみた。

先進性	19
学力	57
武力	171

（注）データはシナリオ2のものである。

ろ、近藤は額に鉄片のつけた鉢巻を巻き、池田屋の土間へと分け入った。

「御用改めである」

2階より聞こゆる酒宴を耳ざとくとらえると、制する池田屋亭主惣兵衛を突き放ち、彼はすばやく階段を駆け上がった。奇襲である。たちまち、屋内に割れるような騒ぎが巻き起こった。

「逃げろっ、逃げるんじゃ」

しかし、志士らに逃げ道はない。辻々にはおびただしい数の提灯が揺れ、池田屋を包囲していた。

この激戦で、肥後・宮部鼎蔵、長州・吉田稔麿、土佐・北添信磨といった討幕派の尖鋭が斬殺された。一方踏み込んだ新撰組も沖田の喀血、藤堂平助の重傷と反撃を被った。

翌月、いきり立った長州藩は武力による京政権奪回の兵を挙げた。新撰組もこれに抗し、掃討戦に功を上げる。世にいう「禁門の変」である。焼け野原の壊乱の地となる京において、彼らはまだ時代の変節たるを知らずにいる。

参考文献
『現代視点　坂本龍馬』（旺文社）『現代視点　新撰組』（旺文社）『別冊太陽／明治維新百人』（平凡社）日本歴史学会編『明治維新人名辞典』（吉川弘文館）奈良本辰也編『吉田松陰のすべて』（新人物往来社）司馬遼太郎著"世に棲む日日"（文藝春秋）『竜馬がゆく』（文藝春秋）

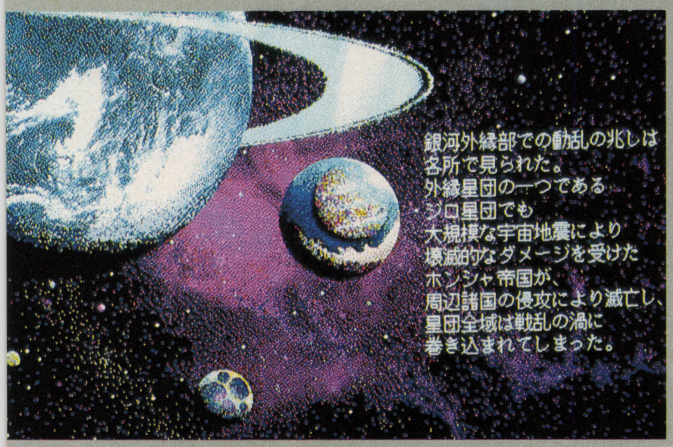
徹底攻略法拡張版
シミュレーション大特集!

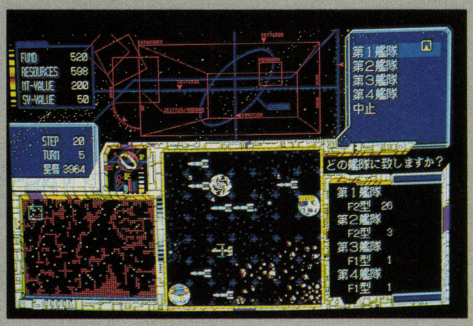
シュヴァルツシルトII

帝国ノ背信

工画堂スタジオ

■PC-9801シリーズ(384Kバイト・要漢ROM) ¥9,800円(税別)





最終防衛線を引くトリスティア・オーラクルム連合軍。惑星オウディを死守するのだ。

迫りくる帝国主義。君はオーラクルムを守り切れるか!

♪どーして、どーして、ボクたちは、出会ってしまーあったのだろ……ほおら見てごらん。ご・た~い・め~ん! というわけで、『シュヴァルツシルトII~帝国ノ背信~』の登場となったのであります。『シュヴァルツシルト』といえば、宇宙を舞台とした戦闘シミュレーションで、シナリオによって管理されたゲーム・バランスの絶妙さは、記憶に新しいところ。そして、ただひとつ問題とされていた戦闘時の思考ルーチンも改善されて、帰ってきたのである。で、今月は、E・JUNが攻略のポイントを徹底的に調べつくしてみました。

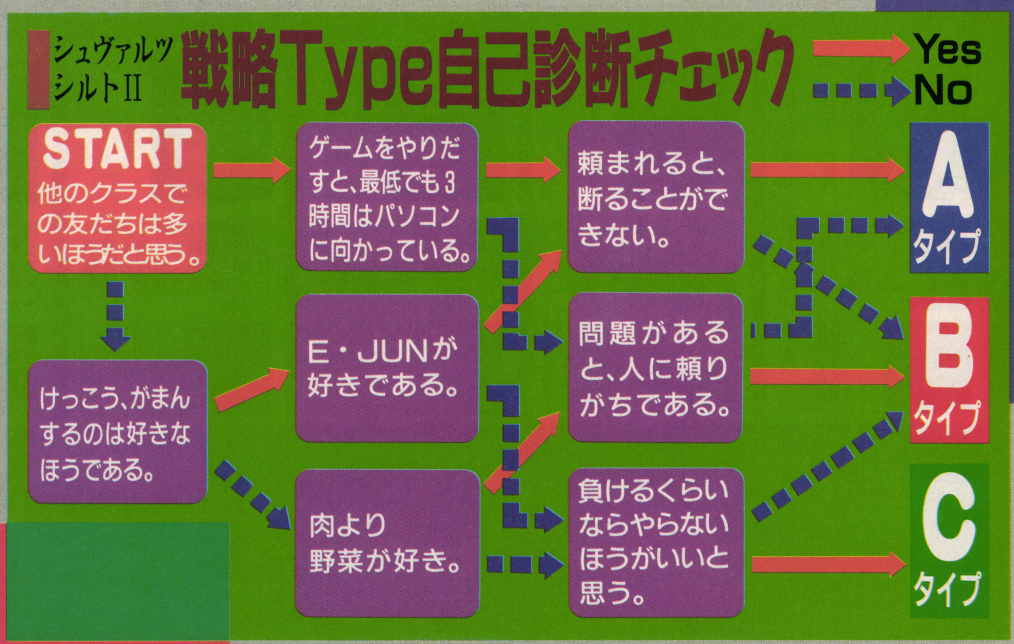
トリスティアの危機

星暦3964年。

シュヴァルツシルト銀河ソマリ星系。その辺境に位置する新王国オーラクルムの若き王E・JUNは、今、重大な岐路に立たされていた(ん!?……なんかへんだぞ、このいつもと違うノリ。こ、これは、現在、ポプコム誌上で秘かにはやっている「完全ナリキリ同時進行型ウルトラ徹底攻略スペシャルマグナムレポート」だな。フフフ……オレもこいつを一度やってみたかったんだ。い、今さらあとにはひけないゼ!)。

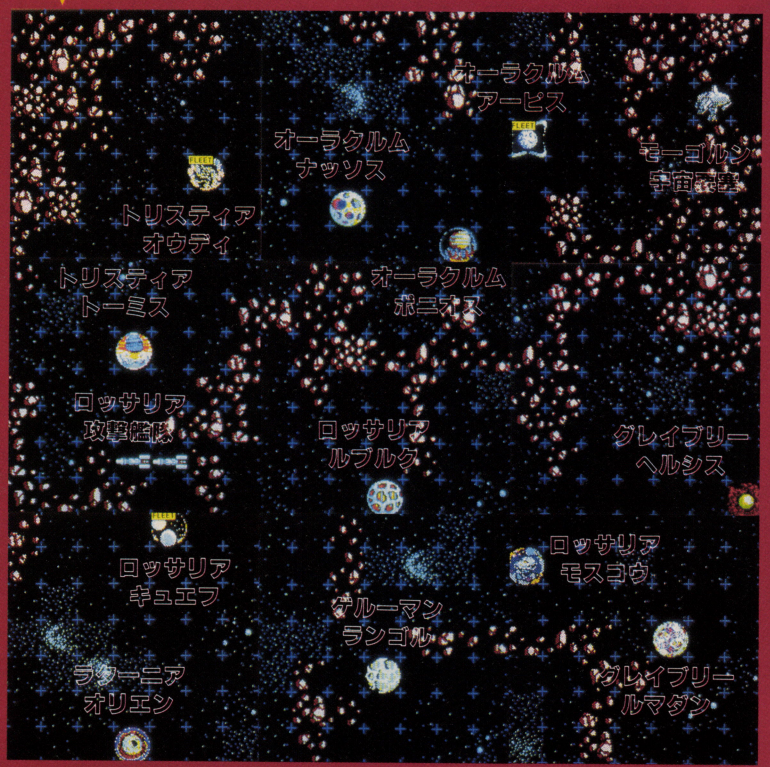
隣国のトリスティアの王女スーちゃんは、ソマリ星系第3幼稚園からの幼なじみなのだが、生まれつきのわがままな性格がたたって、乱暴者のロッサリア元帥ゴン太郎にいじめられている。で、今朝になって、緊急回線を使って

シュヴァルツシルトII 戦略Type自己診断チェック



※それぞれの戦略タイプに関する解説は、次々ページにあるゾ。

ゲーム開始時のオーラクルム周辺星域



軍事大国グレイブリーを中心とするロッサリア、ゲルーマンの3国は、周辺諸国の侵略を企て、星暦3964年、ロッサリアがトリスティアに宣戦を布告すると、オーラクルムにおいても対抗すべく軍備の増強が進められた。

さて、ここで最大の問題となるのが、友国であるトリスティア。隣国のうえに指導者が女性ということもあって、なんとか助けたいところなのだが、これがひと筋縄ではいかない。ボクもまだ成功したことがないのだが、主星のオウディを囲むようにして艦隊を配置し、ロッサリアと交戦状態に入ったあと、敵の爆撃艦隊を自国惑星ナッソスに誘導し、ナッソスを占領させてしまう。するとラターニアの助けもあって、トリスティアを救うことができるらしい。もし、だれか成功することができたら、その方法をE・JUNに教えてほしい。

通信してきたのだ。

「E・JUN！　早く援軍をよこしてョ。なんのために、あんたとなんか攻守同盟結んでると思ってるの。ぐずぐずしてるんじゃないわよ」

ダー！　ちっともかわいらしくない。昔っからそうだった。なんかヘマをすると、そのあと始末はいつもオレに押しつけるんだから。たまにはほっといてやれば、よい薬になるんだろうけど、どうも性格的に世話を焼いちゃうんだよなぁ。これが。えっ？　ほれてるんじゃないかって。そんなことあるわけないだろ！　なんてったって、オレにはソマリ星系のマドンナ、あこがれのワルキリュア姫がいるんだから。まっ、向こうは、オレのことなんて知りゃあしないだろうけどね。

しょうがねえ。また、今回も助けてやるとすっかな。と、思ったのだが、ここんとこ宴会につぐ宴会で、不摂生が続いていたために、お腹には脂肪がつくわ、体はなまるわで、あげくの果てに出撃させる艦隊もほとんどないことに気がついた。

あわてて、シェイプ・アップと戦力増強に努めたものの、ときすでに遅し。スーちゃんは、ゴン太郎のやつにさらわれてしまった。さらに、調子づいたゴンの野郎は、オレのことまで脅しにかかりやがった。畜生！　許せねぇ。相手になってやる。といってみたものの、その戦力差にはあんまり自信はない。

抵抗むなしく、トリスティアはロッサリアの手に落ちた。

E・JUNの秘作戦 1
「待てば海路の日和あり」作戦

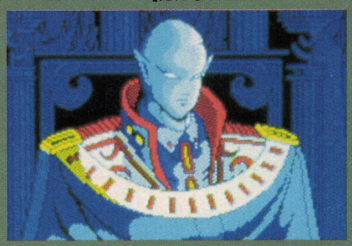
いちばん基本的な持久戦法として、この「待てば……」作戦が有効だ。この戦法の急所は、とにかくB2型戦艦の開発に全力を注ぐこと。開発できたら、2艦隊編成して、敵の爆撃艦隊にこちらから攻撃を仕掛けるのだ。あとは旗艦が逃げ回っていれば、ロッサリア艦隊の継戦能力が先に切れてしまう。

こうして、こちらの惑星に敵の艦隊を近づけなければ、NT値の開発や戦闘艦の量産に力を注ぐことができるというわけだ。

ただし、この戦法が通用するのは、敵戦闘艦の移動力が低い初期の戦闘においてだけだから、注意してほしい。

シュヴァルツシルトII自己診断・チェック

A Type ラターニア的協調型

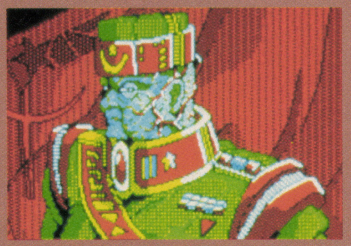


基本的に自分から戦いを好まず、周りと仲よくやっていこうという君は、ラターニア的協調型といえるだろう。そんな君が、IIをプレイするに当たって、注意すべき点としては、困った国があったら積極的に介入して、助けてやることだろう。ゲームを終えて、生き残っている国の数が君の勲章だ。

B Type トリスティア的自己中心型

何ごとも人に頼りがちで、がまんすることのできない君は、トリスティア的自己中心型といえる。自分の都合しだいで、他国を利用するだけ利用したあとは、侵攻して領国にするなり、ゴミにも等しい扱いをするなり、お好みしだい。ゲーム終了までの最短時間を競うのが、性格的にもあっているだろう。

C Type ロッサリア的独裁型



攻撃大好き、裏切り大好きという最も友だちをなくすタイプの君は、ロッサリア的独裁型といえる。相手がだれだろうと、攻撃に継ぐ攻撃で、すべて自分のものにしてしまわないとおさまらない君は、ゲーム終了時における収入力と惑星数がすべて。ソマリ星系全惑星を手中に収めることができるかな?

▷ラターニア参戦

ついにロッサリア艦隊が、わが領域に侵攻を開始した。その戦力差は、いかんともしがたいが、オレには必殺の「待てば海路の日和あり」作戦がある。来るなら来てみやがれ! と思っていたら、ラターニアのユウ君がロッサリアに宣戦布告。オーラクルムを助けようときたもんだ。

まったく、いらねえことしやがって。ユウ次郎のヤツは、いつもそうなんだ。いかにも大義名分に乗っとったふうを装って、オイシイところだけを持っていきやがる。とか、思いながらも、冷や汗を拭ったのも事実ではあるけどネ。

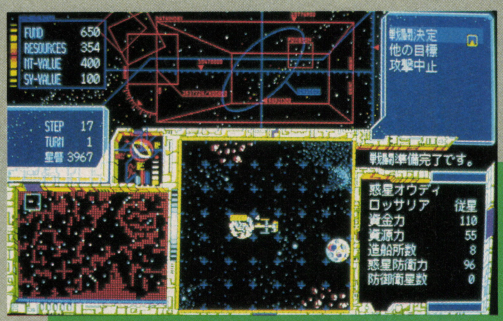
ラターニア参戦と同時に、ロッサリアの戦闘艦隊は、自国へと引き上げた。が、爆撃艦隊は依然として、わが星域に侵攻を続けていた。

星暦3965年。

開発を急ピッチで進めていたF3型戦艦が完成。さっそく、量産体制に移った。その間、敵の艦隊はラターニアに手痛い打撃をくらったものの、爆撃艦隊は健在。オーラクルムへの侵攻は、依然やむ気配がない。希金帯も2つ見つけたことだし、「待てば……」作戦もそろそろ疲れてきたので、ここらへんで一気に攻勢に転じたいところだ。

星暦3966年。

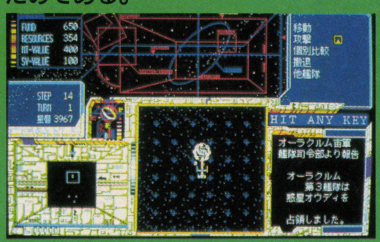
F3型が数もそろい、「待てば……」作戦を使うまでもなく、敵艦隊を撃退することができるようになった。ゴンのヤツも、さぞイラついていることだろう。



星暦3967年。

ついに、もとトリスティア主星オウディの奪還に成功。ラターニアとの連携によって、ロッサリアを完全に駆逐した。

ついに惑星オウディの奪還に成功したのである。



持久戦になれば、こちらのもの。艦隊戦力の充実を計るのだ。

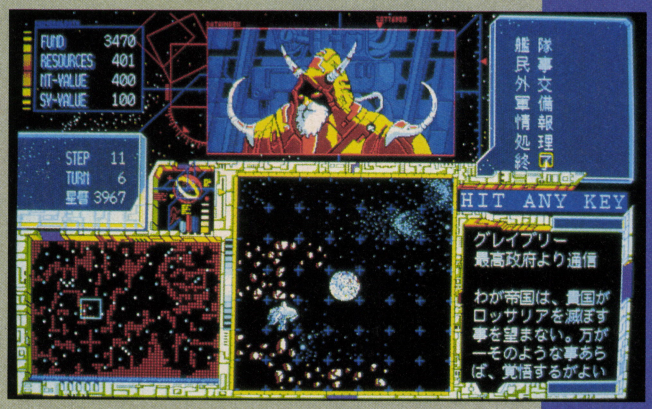
全面戦争

軍事大国グレイブリーからの脅迫

オウディを奪還して、これで平和が訪れると思った矢先、ラターニアのユウ君が、惑星キュエフをくれた。

こいつは、きっと何かあるぞ。と思っていたら、あんのじょう、攻守同盟を結ばないかときた。チッ、恩義をうって取り入ろうなんて、古くさい手口を使いやがって。気に入らねえから、断ってやったら、印象値が下がりやがんの。ちょっちヤバイかなってんで、攻守同盟を結ぶことにした。

ところが、それからがたいへん！　もともと、ロッサリアとゲルーマンとグレイブリーは、昔っから「悪ガキ3兄弟」でとおっていて、オヤジのエスパニアン国王に追い出されて、この辺境にやってきた。で、長兄のグレイブリー首相（ギル）のあと押しで、次兄のゲルーマン宰相（イビルフ）やロッサリア元帥（ゴン）が暴れ回っているのだ。そのイビルフが、ラターニアとの攻守同盟を破棄しろと脅してきたのである。ゲルーマンなんかは、たいした国じゃないし、恐れることはないが、そのあとに控えた（攻守同盟を結んだ）グレイブリーを考えると、緊張せざるを得なかった。しかし、脅迫と媚びは大嫌いなオレが、そんなことを承諾するわけもなく、ロッサリアとゲルーマンが手を結ぶに至ったのである。



ゲルーマンからもまた、オーラクルムへの圧力がかかる。

星暦3968年。

ラターニアが、ゲルーマンに対して宣戦を布告し、全面戦争へと突入した。

こちらの作戦としては、グレイブリーが出てくる前に、ゲルーマンおよびロッサリアを戦闘不能なまでに叩くしかない。そのためには、ゲルーマンと直接ぶつかってはいけない（攻守同盟を結んだグレイブリー艦隊が、参戦してくるから）。ロッサリア艦隊との戦闘において、間接的に各個撃破していくのだ。

この作戦がまんまと成功し、ラターニアはゲルーマンへ、そして、オレはロッサリアへと侵攻した。

この時点で、オーラクルム艦隊のSV値は、100に達していたから、ラターニアを合わせれば、十分グレイブリーに対抗できる戦力といえる。

不安な材料があるとすれば、最近になってグレイブリーが、F4型戦闘艦を開発したことだろう。

そして、戦いはグレイブリーとの決戦へと進んでいったのである。

●　●　●

と、今月はここまで。

好評であれば、来月もみなさんとお会いできることでしょう。ちなみに、本文中の個人名および血縁関係は、まったくのでたらめで、ゲーム中には登場しませんので、あしからず。

信義に厚いラターニアから、攻守同盟の申し入れが。

オーラクルム	F3型	31	F3型	29	B2型	87	B2型 1
トリスティア							
ロッサリア	F2型	15				B2型	38
ラターニア	F2型	192	F2型	191	B2型	191	B2型 191
ゲルーマン	F2型	150	F2型	150	B2型	150	B2型 150
グレイブリー	F3型	200	F3型	200	B3型	200	B3型 200
ワルキリュア	F6型	500	F6型	365	B6型	500	B6型 364
アンウィンカ	F2型	100	F2型	100	B2型	100	B2型 100
イストラムー	F6型	500	F6型	500	B6型	500	B6型 500

▼ DOWN

現時点での艦隊戦力の比較。

E・JUNの㊙作戦2

各個間接撃滅作戦

この戦法は、強力な攻守同盟を結んだ敵にあたるときに用いるものである。

例として、VSゲルーマン戦をあげてみよう。ロッサリアの後ろ立てとして存在するグレイブリー、ゲルーマンの両軍事大国は、攻守同盟によって結ばれている。そして、オーラクルムがラターニアと攻守同盟を結ぶと、ゲルーマンはロッサリアと手を結ぶに至ったのである。

オーラクルム	F3型	150	F3型	69	B2型	64	B2型 1
トリスティア							
ロッサリア							
ラターニア	F2型	166	F2型	190	B2型	203	B2型 175
ゲルーマン	F3型	9	F3型	9	B2型	150	B2型 150
グレイブリー	F4型	159	F3型	200	B3型	200	B3型 200
ワルキリュア	F6型	500	F6型	443	B6型	500	B6型 442
アンウィンカ	F3型	87	F2型	100	B2型	100	B2型 100
イストラムー	F6型	500	F6型	500	B6型	500	B6型 500

▼ DOWN

ここで、ゲルーマンと正面からぶつかれば、2国VS3国となり結果は火を見るよりも明らか。そこで、ロッサリアとことをかまえることにする。すると、グレイブリーは直接参戦してこれない（ロッサリアとは攻守同盟を結んでいない）。ロッサリアは、先のオーラクルムとの決戦で大敗しており、モノの数ではないから、ここでゲルーマンを集中的に叩くことができる。ロッサリアとの戦闘で、ゲルーマンを間接的に各個撃破していけば、一度に3国を相手にしなくてすむというわけ。

徹底攻略法拡張版

シミュレーション大特集!

人の一生は重き荷物を

天下統一

システムソフト

■PC-9801シリーズ　図8,800円(税別)

日本人にとって、やはり戦国時代ほど、ロマンを掻き立てられる時代はないだろう。それは現代のように、社会秩序の帰一化された時代に生きる者たちには持ち得ない、破天荒たる武将の生きざまへの憧憬やも知れぬ。しかし、そこには計り知れない謀略と策略、非情の屍が連なるばかりの時代であったことも否めない。今、われわれはかの時代から何を知り、学ぶべきなのか——。POPCOMの歴史家与志田がつづる、再びの戦国講話『天下統一』。

歴史というのは私にとって、その史実に対する学術的な探究心の場ではなく、過去にのみ存在する不確かなものより得られる、想像力の源泉である。

そこには事実による重みが加わって、たんなる空想にとどまらない一種のリアルさがある。シミュレーションゲームにおいても最も重要なファクターとなるのは、そうしたらしさであり、それを表現成し得たものがこれまでも名作とされてきた。歴史はそういった意味でシミュレーションゲームに、はなはだ適しているといえよう。

ここに紹介する『天下統一』も、システム上究極の簡略化を計った中に、そのらしさということを表現し得た、類のない秀作といえる。

ゲームは、そのほとんどが自国の統一すら果たしていない豪族の状態からスタートする。プレイヤーは全58か国の中から好みの大名を選べるわけだが、各大名の初期設定はかなり差があるので、やはり有名どころで始めたほうが有利であると思われる。

1年を4ターン、1つの季節を1ターンとして、次のページ以降紹介する更新・軍備・攻略・作戦・合戦の5つのフェイズにより、ゲームは進展されていく。

まずは、国内を併合することを目標にプレイを進めよう。自国を統一させれば、領民も納得して、開墾などに力を貸してくれるのだ。1国はすべて城の集合体であり、城と城とは経路によりつながっている。この経路網のつながりが、このゲームのポイントであり、ヘクスは存在せずとも、戦略的興奮を盛り上げてくれている。とくに、城の普請で城のグラフィックが大きく変わりゆくのは、見ていて楽しい。

更新フェイズ。イベントの発生は季節、地域により発生率が違うというリアリティーがある。

みごと、小大名となったら、次なるレベルの戦国大名をめざそう。こうしたレベルアップ的楽しみというのは、たんに領国を増やすだけでは味わえない、プレイヤー心をくすぐるものがあってなかなかよい。戦国大名になれば、いよいよ天下統一へと兵を挙げるのだ。

期間はおよそ80年。統首たる武将が死亡しても跡取りが国を引き継いでくれる。一豪族から戦国大名、そして天下統一を果たせるかは、すべてキミしだい。

操作はすべてマウスによるアイコン入力でカンタン。スピーディーなゲーム展開を楽しむために、ぜひともマウスはそろえたい。

このような場で、あまり他社製品を引き合いに出すのは、本意ではないのだが、『信長の野望』とは別の観点から戦国時代をとらえた意欲作として、大いに評価したい。

画面は語る

負うて遠き道を行くが如し

更新 天下統一への長き道のりの始まり

１つのターンは、まずこの更新フェイズから始まる。収入、支出の計算がなされ、各種のイベントが発生、新たなる武将が各城に赴任する。プレイヤーのコマンド実行はない。

イベントには災いをおよぼすもの、恵みとなるもの、種々雑多なものが用意されていて、単調になりがちなゲームに深みを持たせている。大きく分けて季節により起こり得る台風や干ばつ、一部の地域・国にしか起こり得ない鉱山発見や南蛮貿易といったものがある。

中でも特異なものとして、朝廷からの特使というイベントは、朝廷から官位を授けられ大名の威信が上昇するという、うれしいもの。守護職から始まり、大将、納言、大臣、ゆくゆくは関白まで任ぜられる設定となっている。天下を統一すると同時に、関白をめざしてみるのも一興かもしれない。

各種イベントとそれによる影響は、簡略化された中にもリアリティが感じられ、この種のこれまでのシミュレーションに、類を見ないものであるといえそうだ。

軍備 兵は国の宝なり大事にせよ

この軍備フェイズより、プレイヤーの手腕が試されることになる。なんといっても最も大事は徴兵コマンド。このゲームはどちらかというと、内政よりも軍事拡張に重点が置かれているため、徴兵のコマンドはいやがうえにもゲーム中最大の必須コマンドといえよう。

兵はあとで再編成なんかできないので、その割り振りには十分気をつけること。軍事能力の高い武将にドーンと注ぎ込むのがベストであり、各武将に均等に割り振るといった方法は得策ではない。

また、鉄砲も何がなんでも全部隊に持たせるなんてことは、考えなくてよい。使ってみてわかるのだが、それほどの効果は期待できないようだ。

俸禄 引き抜き、謀反に備えて、武将の俸禄を上げ、忠誠心の上昇をはかる。赤字にならないように。

徴兵 大名の総石高に応じ、徴兵できる数には上限がある。１人の武将の持てる兵は50まで。

鉄砲購入 鉄砲を買い受け、武将配備させる。それほどムリして購入する必要はない。

政略 国造りを急るもよし強兵に努めれば……

政略フェイズは、合戦に備える内政・外交を主なものとする。すべてにおいて、これらのコマンドは、内政能力の高い武将に実行させたほうが、よりよい効果が望める。ただし、領民に左右される土地開墾、楽市楽座、臨時徴税のコマンドは、その国の支配率が80%を超えないと実行できない。といってもある程度領国が広がり出すと、さほど使うコマンドではないように思われる。

攻略フェイズで重要なのは、領内移動と城の普請のコマンドである。領国が広がり、武将の数が増えてくると、この２つのコマンドで、ほぼCPを使い切ってしまうことだろう。勢力が膠着状態に陥ってしまった場合ならともかく、このゲームではあまり内政に力を入れているヒマがないのだ。それに内政をコツコツ行っても領国の石高、町の価値などには上限があり、ましてや領国を広げていかないことには、兵力も増やすことができないということになってしまう。

ともかく、大名家としての総石高はその大名のレベル的目安となり、ゲーム内あらゆることに影響してくるので領国を広げ、１でも数値を上げることを考えたい。

コマンドの赤い部分は実行不可能なもの。混在する敵を打ち払い、領民の支持をつかみとるのだ。

なお、情報コマンドはこのフェイズのみでなく、すべてのフェイズを通して使用できる唯一のコマンドである。ただし、敵国情報は有料。小大名、またはそれ以上にならないと見ることのできない情報もある。

普請 実行する武将の着任している城の防御レベルを、１回のターンにつき最大３レベル上げる。

開墾 その国の石高とともに住民感情を上げる。費用をかなり要するので、初盤の実行はムリかも。

楽市楽座 開墾同様、町の価値を上げるとともに住民感情アップ。内政能力の高い武将を使いたい。

徴税 臨時徴収を行う。が、石高、町、住民感情、ともすれば大名の威信まで低下してしまう。

移動 次なる作戦行動を起こす場合に必要な、かなり頻繁に使うコマンド。けっこう、めんどくさい。

同盟 ほかの大名と不戦同盟を結び兵力を一方に集中させる。一時期に結べる同盟は３つまでである。

引き抜き ほかの大名の配下の武将をヘッドハンティング。コンピュータ側は、けっこう使ってくる。

情報 自軍の武将能力を見る武将情報、他国のようすを見る国情報、全国的な勢力分布を見る勢力情報。

徹底攻略法拡張版 シミュレーション大特集!

作戦 智将たるか愚将たるか すべて作戦により決まり得る

兵もそろった、城の守りも大丈夫。となったら、いよいよ合戦だ。合戦なくして領国は広がらず、ましてや天下統一など望めやしない。自国内にまだ豪族が残っているようだったら、まずそれを討ち倒すことを先決に。手薄な城を目標に、作戦行動に移るべし。ただし、兵が少なくても城の防御レベルがある程度高いと、まず1回の攻撃では落ちないということを肝に銘じておくこと。CP、残高ともに余裕があるようだったら計略を行うもよい。

中盤から後半にかけては、各城から城へとつながる経路網を考えて、戦略上の攻防の拠点となる城をいかに獲得できるかが、勝負の境目となろう。

経路がつながっていれば、別々の城から兵を送り込むこともできる。各城の上の数字がその城の防御レベルを表す。

計略　忍者を放ち敵城の破壊工作を行うのだ。守り堅固な城攻めには、どうしても必要なコマンド。

作戦行動　隣接する敵城へ攻撃を計画する。一度の合戦に参加できる武将は6人までである。

なお、更新フェイズで、台風・大雪の突発イベントを被った国では、作戦を実行できない。また、次の合戦フェイズで、敵から先に攻撃を仕掛けられると、この作戦行動はキャンセルされてしまう。

とにもかくにも、費用も要することゆえ、無意味な作戦計画だけは避けるべきである。

合戦 合戦は勢いがものをいう 決して臆することなかれ

作戦フェイズの計画が、ここで実行される。各大名家の実行順序は、多くのこの手のゲーム同様、完全にランダムである。

まず、敵の出かたによって野戦となる場合と、初めから攻城戦となる場合がある。相方との兵力が均等ならば野戦。極端に劣るならば籠城。プレイヤー側が攻められたときも同じことがいえるだろう。

野戦においては、晴・霧・雨と天候が設定されていて、霧や雨では攻撃に制限が加わる。これは、そのひとつの合戦を通して変わるものではない。

相方ともに5種類からなる陣型のひとつを選び、兵の配置が終わると戦闘が始まる。もちろん、武将の軍事力、兵数が戦闘を大きく左右するのはいうまでもないが、そのほかに編成系数という値がある。画面中央の緑色のバーが示すのがそれで、兵の士気、高揚感を表すものである。この値が大きければ、兵のやや少ない部隊でも有効に戦え、また逆ならば兵があっても苦戦をしいられることになる。とくに、この値が極端に下がると、プレイヤーの意に反して、勝手に部隊が退却してしまったりするので注意したい。とにかく3部隊のうち1部隊でも敗走させれば、とりあえずは勝ち。次なる攻城戦に移る。

さて、野戦に勝てても城を落とさないことには、それは自国領とならない。堅固であるなと感じたら、やみくもに強襲などせず、何度かにわたり攻め落とすことを考えよう。みごと、城を落とすと降伏した武将は自軍のものとなる。でも、すべてがそうとは限らず、中には切腹して果てるやつもいたりする。

こうして、1ターンの季節が終わり、次の季節へと移りゆく。天下統一は、このたゆまない積み重ねによって成し得るのである。

前進　鉄砲をそろえない限り、戦闘は敵と隣接しないと行えない。文字どおり、兵を前進させるコマンド。

後退　敵から離れて、編成系数を回復させる。これが下がると兵が多くても苦戦させられてしまう。

攻撃　ごくフツーの長槍隊による攻撃。与えるダメージが少ないのが難。つい突撃に頼ってしまう。

突撃　気が短い方におススメなのは、やはりコレ。与えるダメージ力は、かなり期待できる。

鉄砲　敵と隣接せずして攻撃できる。ただし、雨の日は使用できない。もちろん鉄砲がなけりゃダメ。

交替　4部隊以上で合戦にのぞんだ場合のみ使用できる。予備の部隊との交替コマンド。

別動隊　予備の部隊がいる場合、同一縦ライン上にいる部隊を選択して、上記の攻撃ができる。

攻撃戦　防御戦

強襲　攻城戦において、敵が籠城した場合の城攻め手段。やみくもに突入するため、兵の減少がある。

包囲　上記と同じ城攻めの手段。こちらは兵は減らぬが、総兵数などに応じて費用を要する。

籠城　城の防御レベルが高い場合かなり有効。兵の少ない城を攻められたら、これに限る。

各部隊ごとにコマンドを選択。中央の赤いバーが兵士数、緑が編成系数。ともにバーの長い部隊が強いのである。

大名58家
天下統一群雄割拠之図

この下剋上を生き抜けるか！ 天下統一登場全58大名一覧

①北陸奥	伊達家晴宗	⑬三河	松平家親乗	㉕北近江	浅井家久政	㊲石見	小笠原家長雄	㊾土佐	長宗我家国親
②南陸奥	葦名家盛氏	⑭尾張	織田家信長	㉖南近江	六角家定頼	㊳播磨	浦上家政宗	㊿豊前	宇都宮家長房
③出羽	最上家義守	⑮美濃	斎藤家道三	㉗山城	足利家義輝	㊴美作	赤松家晴政	(51)豊後	大友家宗麟
④常陸	佐竹家義昭	⑯伊勢	北畠家晴具	㉘丹波	波田野家晴通	㊵備前	宇喜多家直家	(52)筑前	秋月家文種
⑤下総	足利家晴氏	⑰甲斐	武田家信玄	㉙摂津	細川家晴元	㊶備中	三村家宗親	(53)筑後	少弐家時尚
⑥上総	里見家義堯	⑱南信濃	小笠原家長時	㉚河内	三好家長慶	㊷備後	江田家豊前守	(54)肥前	龍造寺家隆信
⑦下野	宇都宮家広綱	⑲北信濃	村上家義清	㉛大和	松永家久秀	㊸安芸	毛利家元就	(55)肥後	相良家晴広
⑧上野	上杉家憲政	⑳越後	上杉家謙信	㉜紀伊	畠山家高政	㊹周防	陶家晴賢	(56)日向	伊東家義祐
⑨武蔵	上杉家憲賢	㉑越中	神保家長職	㉝丹後	一色家義幸	㊺長門	大内家義隆	(57)大隅	肝付家兼続
⑩相模	北条家氏康	㉒能登	畠山家義続	㉞但馬	山名家祐豊	㊻阿波	細川家持隆	(58)薩摩	島津家貴久
⑪駿河	今川家義元	㉓加賀	富樫家晴貞	㉟因幡	山名家豊定	㊼讃岐	十河家景滋	(注)黒字は豪族、青字は小大名	
⑫遠江	飯尾家賢連	㉔越前	朝倉家義景	㊱出雲	尼子家晴久	㊽伊予	河野家通直		

天下統一
―それは男のロマンである！

さて、とりあえずゲーム内容を把握すべく、メジャーどころの信長でプレイしてみた。

最初、武将が３人しかいないので、どうしたものかと思っていたら、更新フェイズで新参武将がけっこう登場してくれる。尾張の那古屋一城から清洲、岩倉、鳴海と独立勢力を攻略開始。長島の一向一揆を鎮圧させ、国内を統一し、1553年冬には小大名クラスに仲間入り。

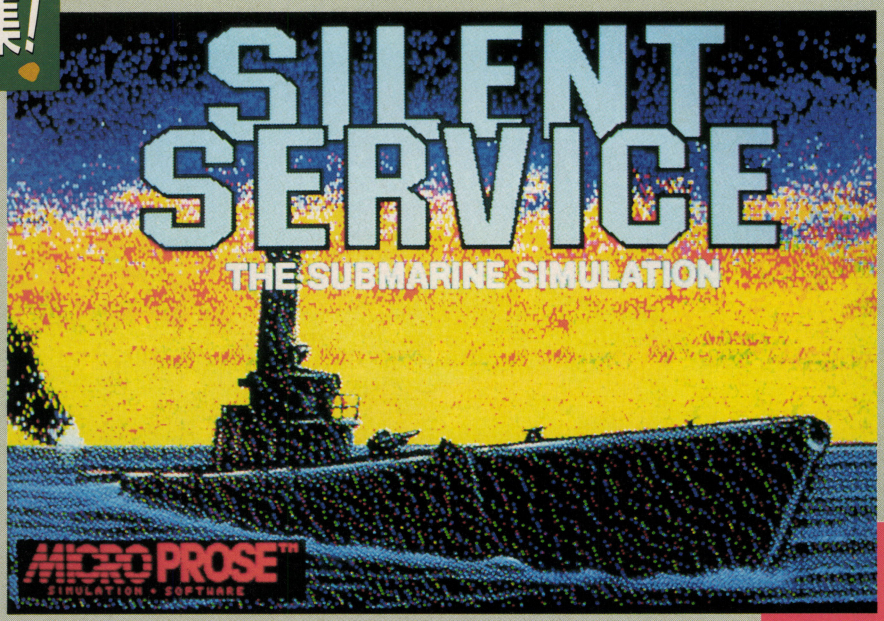
この序盤の城攻略は、さほど難儀ではなかったようだ。とにかく、雇えるだけ兵を徴兵し、目標とした城は何がなんでも落とす。城レベルもたいていが１ケタなので１回の攻撃でなんとかなる。落としたら次のターンで、すかさず城普請。これで敵が攻めてきても戦わずして守り切れる。兵はつねに次へのターゲットとなる城攻めに集中させる。序盤はほとんど城普請で金を使い切ってしまっていた。

こういった感じで、伊勢、三河とともに攻略。1563年秋、晴れて戦国大名となったのである。

この稿を書いている現在、私がプレイしているのはまだ完成版ではない。武将のデータ的なものが製品版では、若干変更される可能性があるとのことだ。それでも十分に楽しめ、興奮させられるゲームとなることは間違いなしといえる。発表は今月下旬。早く完成版で、天下統一にのぞみたいものだ――。

武将には恵まれているが、ほぼ全国の中央から兵を進めなければならない信長は、地理的にキビシイものがある。

ゲーム開始当初、すべて埋まっていた大名一覧もときがたつにつれ、空欄が増えていく。

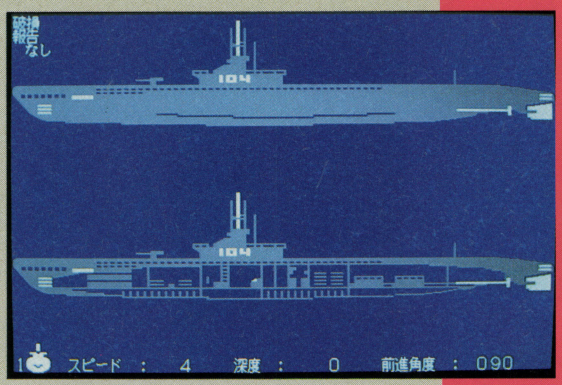


サイレント・サービス。それは、沈黙の艦隊。海底になりをひそめる潜水艦の姿は、まさにその名がふさわしい。
マイクロプローズお得意のアクティブ・シミュレーション『サイレント・サービス』。さて、その仕上がりは? というわけで、ここにお伝えしたいと思います。

マイクロプローズジャパン

■PC-9801VM以降 ¥8,800円(税別) 7月末発売予定

潜水艦の艦長として、君の判断力と精神力を試されるときがきた。



これが、君の操艦するアメリカ軍の誇る主力潜水艦USSだ!

潜水艦アクティブ・シミュレーション

大戦当時の潜水艦といえば、浮上中はディーゼルエンジンで推進しながら、バッテリーに電気を蓄え、そのバッテリーのもつわずかな時間だけ、潜航できた。現在なら、原子力エンジンが無尽蔵の電力を産み出し、海水から酸素を作り、1年以上潜航し続けることが可能だ。潜航能力を深度で考えると、当時100～150mが限界とされていたから、原子力潜水艦の5分の1にも満たないわけで、オモチャみたいなものだった。

しかし、アクティブ・ソナー(探査側から音を発信して、捜索するタイプのソナー)の性能も低く、50mも潜航すれば発見されることがまずなかった大戦初期において、潜水艦は(ドイツ軍のUボートは、あまりにも有名)ほとんど無敵だった(一方的に攻撃しては、自分だけ無傷で生還するわけだから)。まさに究極の艦隊となりえたわけである。

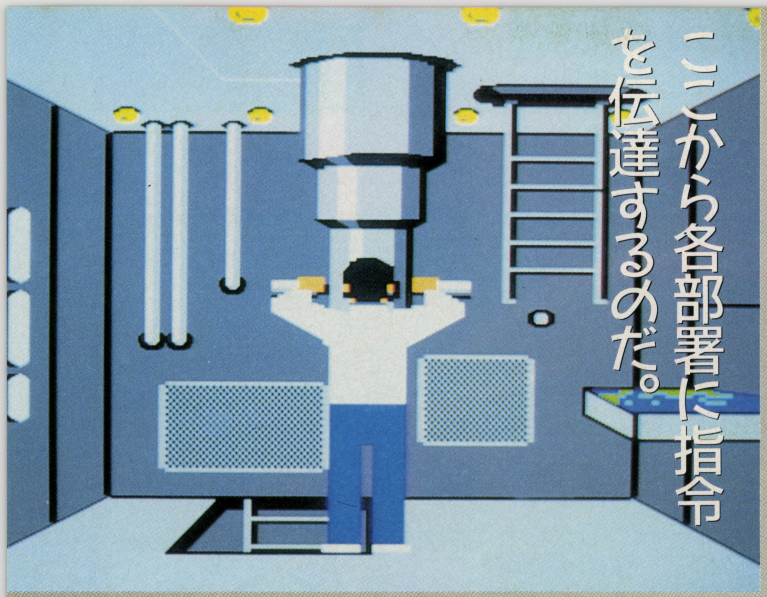
また、現在でもそうだが、潜水艦のクルーというのは、海軍でも最高の精神力と体力、そして統率力が要求される。なんといっても、海の底で棺桶になりかねない鉄の箱に入って、じっとしたまま、敵の攻撃に耐えなければいけないのだから。それこそ、艦長の命令なしには、人命救助もしないということにつながるわけだ。

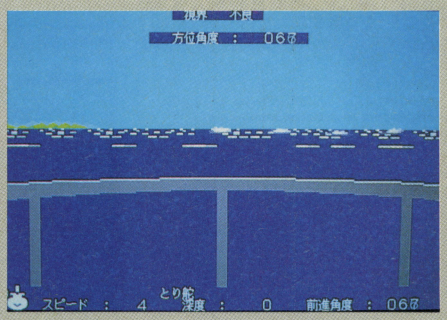
さて、ゲームに話を戻そう。

この『サイレント・サービス』で君たちが艦隊となり操艦する潜水艦は、航海方法、探知方法、射撃制御において、大戦当時最高の水準を持ったものである。

潜望鏡は、44フィート(約13m)も潜水した状態で使用でき、目標の距離と

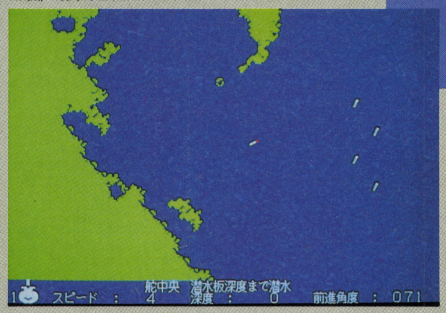
計器で潜水艦の現状を確認することができる。





浮上して、ブリッジに立つこともできる。

魚雷／射撃演習を行っているところ。



現実度レベルによって難易度を設定する。

方位を魚雷データコンピュータに伝えることができる。また、海上レーダーもこの潜望鏡深度で使用できるし、熟練したソナー員なら潜航状態で6km前後の距離にいる、対象船舶の航行速度や進路まで聞き分けられるのだ。

君達はこの潜水艦の艦長として、さまざまな任務をこなすことになる。

操艦に関するさまざまな技術は、マイクロプローズお得意の難度選択によって、苦労することなく身につけることができる。

難度は、3種のシナリオと4つのスキルレベル、そして7つの現実度レベルから成り立っている。

シナリオは、「魚雷・射撃演習」（ミッドウェー島海軍基地の外洋にて、錨に係留された4つの貨物船を標的にする）、「護衛任務」（6つの攻撃パターン演習）、「戦闘パトロール」（5つの史実に基づいたパトロール任務を行う）がある。

「魚雷・射撃演習」は、ただ目標に向かって魚雷や砲を撃つだけだから、目標が逃げることも反撃してくることもない。現実度レベルによって目標が回避するくらいのものだ。攻撃の本当の基本だけを学べるというわけ。

「護衛任務」は、6種類の戦闘シチュエーション（夜間射撃など）の設定によってさまざまな攻撃パターンを学ぶことができる。

「戦闘パトロール」は、史実に基づいた5つの任務を実際にこなすもので、これが『サイレント・サービス』の本番なのである。こうした任務で沈めた艦船の総トン数がスコアとなり、潜水艦乗りのハイスコアなる欄に記録されるのだ。

では、実際にプレイしてみよう。「戦闘パトロール」のシナリオ1を選択する。このシナリオで搭乗する潜水艦はUSSタングという1944年2月17日から10月25日の間に24隻の撃沈記録を持つ、当時の主力潜水艦の1隻。この3回めの出撃をシミュレートしたのがこのシナリオで、史実では、日本海軍の支配下にある黄海を深く潜航し進み、14日間で10隻の輸送船を沈め、このうちの4隻はたったの1日で沈めた。

パトロールは、敵を視認距離内にとらえたら、潜望鏡深度で敵艦隊の進路を予測し、敵艦隊の前方に先回りするのだ。

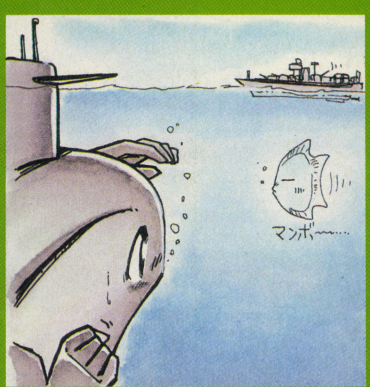
潜水艦の攻撃 1
回り込み攻撃

君の操艦する潜水艦が、潜望鏡深度にて遠ざかる敵の輸送艦隊を発見したとする。今から船首を向けて魚雷を放っても、角度からいって、命中する可能性はほとんどない。また、敵艦隊に1隻以上の駆逐艦が護衛についているとき、浮上しての艦砲射撃は命取りになるだろうし、艦隊の速力からいって潜水したままで敵に接近することはできない。

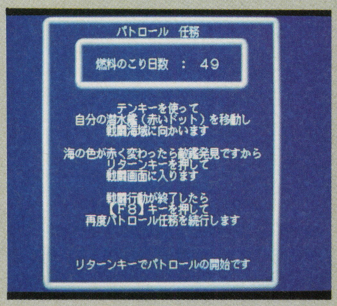
こうした状況において、敵艦隊を追撃するためには、潜水したまま進路を反転し、敵艦隊から視認できない距離を保って浮上。レーダーで確認しつつ全速力で敵艦隊の頭をおさえる位置に先回りするのだ。

先回りに成功したら、潜望鏡深度で敵のソナーに発見されないように、船首を向けて待機する。

あとは、敵の艦隊が最も魚雷の命中率の高い船腹を見せてくれるのを待つだけだ。



徹底攻略法拡張版 シミュレーション大特集!



さあ、いよいよパトロールに出発するのだ。

らえるまで海図上を航行する。この間、時間の経過が早くなり、昼夜を経過するごとに、明るくなったり暗くなったりする。

そして、敵艦と遭遇すると、マップが赤くなる。

黄海付近にて敵艦隊（日本の艦船なのだが）を発見。

先回りして攻撃をかけるため、いったん敵から離れたあと、浮上して全速力（20ノット）で回り込む。

敵の進路にほぼ垂直に位置する、絶好のポジションをキープすることに成功。潜望鏡深度で敵の艦隊を待った。

今まさに、敵艦隊がUSSタングに腹を向け、チャンスは到来した。すばやく潜望鏡で照準を合わせると、魚雷を連続発射する。照準は精度が狂うことがあるから、1目標に対して2発は発射したほうがいいだろう。

前部魚雷に続いて、すばやく艦を反転させ、後部魚雷も発射した。

遠方爆発音が連続的に響く。全弾命中だ!

これが夜間だったら、潜望鏡が使えないから、こうはいかないのだが、敵駆逐艦がいなかったこともあり、楽に任務を果たし帰還した。

撃沈した艦船は、タンカー1隻、帝国海軍船1隻、民間輸送船2隻。合計20600トン。

階級は中尉候補生となった。

最後に、FM音源は必需品だといっておこう。

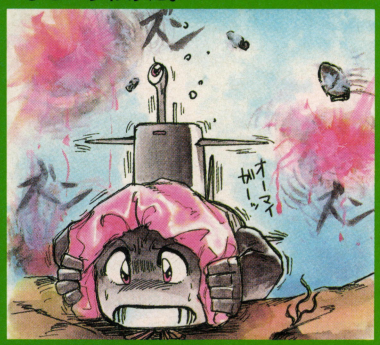
潜水艦の攻撃 2

一撃離脱が鉄則

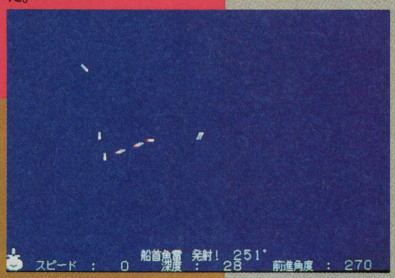
潜水艦の任務において、最も重要なことは、敵輸送艦の撃沈と自艦の生還である。潜水艦における最大のメリットは、敵に発見されず一方的に攻撃することにあるといえる。すなわち、いかに排水量のでかいタンカーを撃沈しても、自艦が沈められてはしかたがないということだ（もっとも、戦略的にはどうか知らないが）。

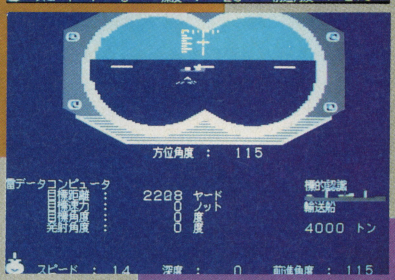
いちばんまずいのは、攻撃をかける前に敵の駆逐艦に発見されてしまうことだが、そんなことをしているようでは、とても潜水艦乗りとはいえない。

潜望鏡深度で敵に気づかれないように近づき、魚雷の一斉射撃を加えたのち、急速潜行し、敵の追撃をまぬがれる。このとき、敵艦隊の動きは、ソナー手が見張っているから心配ないとして、問題は敵の駆逐艦だろう。機関を止め、限界深度で敵があきらめるまでジッと待つ忍耐力がここでは要求されるというわけだ。

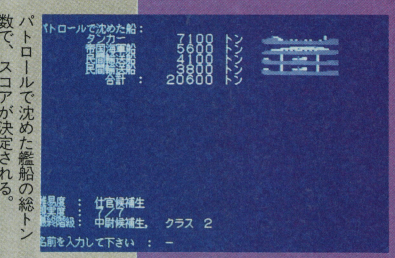


船首魚雷発射! ゲームをとおして、最も緊張する一瞬だ。





潜望鏡深度で敵の艦隊をキャッチ! 照準が魚雷データコンピュータではじき出される。



パトロールで沈めた艦船の総トン数で、スコアが決定される。

日本近海にて敵艦隊を発見! 攻撃にうつる。

水滸伝

天命の誓い

光栄

■PC-8801SR以降、PC-9801シリーズ　¥9,800円(税別)

疾風迅雷！
電馳奔来！
渺々たる黄砂の
大地に、我意傲
慢の賊を討つ！

万姓熙々たり化育の中
三登の世楽しみ窮まりなし
豈知らんや礼楽笙鏞の治
変じて兵戈剣戟の叢と作らんとは
水滸塞中節狭屯し
梁山泊内英雄集う
細かに治乱興亡の数を推れば
尽く陰陽造化の中に属す

▶1126年12月

"史進、ついに高俅と決戦する"のこと

秋風が野沼を吹き過ぎ、戦ぐ葦の音が布陣した兵を望郷の想いに駆り立てていた。

ここは鄆城。

梁山泊より数里、南西に下った寒村である。

長城より戻った間者が、金国の様子を事細かに説明していた。

「もはや一刻の猶予もならん」

軍議の席上、武松が唸った。

「1日も早く、あの逆賊を葬らねば、金国を防ぐ術がなくなるぞ」

「そう急いても始まらんじゃろう」

魯智深が武松を静した。

「国力が衰えたとはいえ、開封府は難攻不落の要塞。ましてや、民も多い、徽宗皇帝のおわす都じゃ。迂闊には攻め込めんわい」

徹底攻略法拡張版 シミュレーション大特集!

「魯智深殿の言われることは至極尤も。都を守る近衛軍の大将は20名。殆どが酒池肉林に溺れた輩とは申しても、やはり侮れぬ」

「廬俊儀殿の仰る通りです。大将の中には、宋江、朱同、王進といった万夫不当の豪傑たちもおります由……」

呉用の言葉に、史進は腕を組んだ。

過ぎし日、史進に棒術を教授したのは、王進であった。

それが、今や、敵味方の仲となっている。

(何故……何故……先生が……)

史進の脳裏に、河南府へ攻め込んだ折りに捕らえた宋江の言葉が蘇った。

愛する宋国の軍には弓を引けぬ……。

それが宋江の心根だった。

(おそらく先生も同じ心情……)

史進は胸が痛んだ。

だが、戦いを挑まぬわけには、いかなかった。

「勝利を得る計りごとは、1つだけございます」

軍議の目は呉用に集中した。

「どんな計でござるか?」

朱武の問いに、呉用は静かに答えた。

「兵糧の輸送なども考えて、一時に攻め込めるのは、頭目10人、小者1000人がよいところ。ならば掎角の計をもって攻め込むしかありますまい」

「掎角の計!?」

史進は熠眼を開いた。

「さよう。鹿を捕らえるのに、後足をつなぐのを掎、前から角をつなぐのを角という所処より、前後相応、両雄おのおの一方より敵を制する計にございます」

「成程。で、何処より攻める?」

「それにございます。幸いにして、この鄆城より西北には黄河が流れ、その向こうには、漢州の城がございます。また鄆城より南東、沛に向かう途中には済州の城がございます。両城とも、兵糧を蓄えるには好都合の城。楊志殿指揮下の大名府軍は漢州に、史進殿指揮下の梁山泊軍は済州に進軍し、共に相計らい東京府を望むのが、よろしゅうございましょう」

「ならば、直ちに出陣じゃ」

呼延灼が勇んで立ち上がった。
「お待ち下さい。この計を進めるにはいささか問題がござる。楊志殿は先鋒、史進殿には残る義兄弟の方々と本陣を守り、後詰をしていただかねばなりません。すれば、中軍の武将が不足しております」
「義兄弟を分ければよいではないか」
花栄が進み出た。
「数は少なくとも、我らは一騎当千の強者ばかり。一気呵成に攻め込めば、何の高俅の賊軍など恐るるに足らん」
「馬鹿なことを申されるな。古えの三国時代。そこにおられる関勝殿の御先祖、漢の寿亭侯、関公が麦城に敗戦なされたのは何故か。神才、諸葛孔明が勇猛果敢な蜀の兵をもってしても、五丈原より中原に進めず没したのは何故か。総ては良将の数が足らなんだため。戦さをするからには負けてはなりませぬ。負けて滅亡せぬ方法は唯一つ。良将を充実させて攻め込むことにござる」
「ならば急ぎ河中府より李応殿の軍を呼び寄せればよい。これぞ、良計」
「いいや、林冲殿。河中府より済州へは、どのように急ごうとも4か月はかかり申す。それでは間に合わぬ」
「史進殿、中軍の役目、我らにおまかせ下さい」
見れば、幔幕を背に李師師と瓊英が立っていた。
「しかし、女人の友輩を戦さには……」
「私達は常に城に籠り、安息の日々を過ごさせて頂きました。しかし、今や国家存亡の折り、生死を分かつ、大戦にございます。このような危急、如何に女人といえども、手を拱いて傍観す

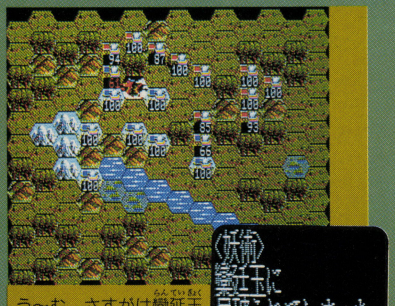
高俅軍先手

高俅軍後詰

開封府・秋の陣 その1

今回のゲーム中で、秋のマップでの戦いは初めて。HEX戦の内容と文章を比較しながら楽しんでください。

どうだ！　呉用の妖術だぞ！　破ってみろ！



う〜む。さすがは樂廷玉だ。知力が高い。

けっして負けたわけではない。作戦どおりの退却。

徹底攻略法拡張版 シミュレーション大特集!

開封府・秋の陣 その2

李師師の率いる女人軍は、ついに、開封府に踊り込んだ。だが、さすがに女人だけでは力不足。次々に捕らえられた。

るには忍びませぬ」

軍議の者共、誰一人、瓊英の言葉に涙せぬ者はなかった。

時、あたかも西暦にして1126年の秋10月、楊志は、林冲以下10人の精鋭を頼み、漢州より出陣した。

「よいか。此度の戦さで勝ちを焦るな。小者が半数以上倒された者は、速やかに退却せよ!」

ここに開封府は、風雲急を告げた。

林冲らは見事なまでの兵法で、官軍の戦力を挫くと早々と帰陣した。

だが、李師師以下の女人軍は、正に地獄絵図を見ることとなったのだ。

冬も近い寒風吹きすさぶ中、遠路の行程に疲弊した女人軍は、宋江たちの火攻めに遭い、激戦を余儀なく強いられてしまった。

蜿蜒三十里にも連なる火焔の車輪陣は、地を焼き天を焦がしながら、女人軍を包囲した。

そして、血しぶく戦乱の海原に、李瑞蘭は倒れ、潘功雲は痛涙に咽び、潘金蓮は悲鳴以上の叫喚をあげながら、次々と捕縛されていった。

作戦通り、宋江だけは捕らえたものの、相次ぐ悲報が本陣に伝えられ、史進は眦を紅に裂き、牙を咬み、根気怒髪、天を突いた。

ようやく血路を切りひらき、本陣に帰りついた李師師に付き従う者は、白秀英と、小者が3人という有様だった。

「何!? 瓊英が王進先生に捕まった!?」

史進は慟哭し、高俅を罵った。

「攻むるは今です。王進殿は女人たち、義胆の輩を、必ずや匿ってくれているでしょう。我等が攻め込めば、おそらく内より反乱の火の手をあげるはず」

馬麟の言葉に、史進は大喝、全軍に出撃命令を下した。

精鋭軍は戦々兢々として山狭の絶巓を越え、ゆるい砂礫の丘に陣取った。

史進の瞳に開封府は大乱世の坩堝と見えた。

瀟々と間断なく雪まじりの雨が降り続き、億生の民草は、寂として咳声する力もなく、唯、啾々と涙に咽ている。

「何と酸鼻な……如何なる悲愁か……」

東京城に高俅の軍が布陣している。

「おのれ、匹夫! 醜汚な馘を洗っておけ!」

金鼓銅鑼、喊の声が天地を揺がす。

乾坤一擲の気概もろとも、あたかも一箇の体の如く、三百の兵は拳手踏足、一音に動いた。

烈風が飛沫を捲き砂を飛ばし、開封府は戦火に連なる戦火の僚原と化した。

閃々、刀を舞わす史進の炯々たる眦が、悩々とうろたえる高俅を捉える。

戛然、一閃の白刃が、渺茫たる穹窿に高俅の馘を飛ばせた。

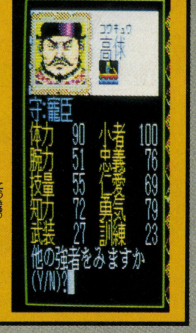
ついに時の奸臣、高俅は滅んだ。

開封府・冬の陣

高俅を取り囲んだこの陣立ては、葫蘆の計と申す。相手を背水の陣に追い込む必勝の陣立てである(呉用談)。

外伝！

シナリオ1をレベル5で攻略する方法



だいたいからして、僕は高俅のこのパラメーターが信じられない。どうして忠義や仁愛が、こうまで高いのだろう。全部0のほうが格好いいと思うけど。

さて、史進が高俅を斬り、大宋国を統一したあとに、よく内を治め、社稷を守り、令を正して国家を富ませていったことについては詳しくは述べない。

ここでは、新たに筆者が、レベル5で体験したゲーム攻略上のチェックポイントを述べることにしよう。

① 〝ねぐら〟を定める際は、必ず武器屋か造船所のある国にすること。

② 最初は仲間の数は3人で十分。それでローテーションをさせ、食料を増やし、年末近くに民に施す。同時に食料を売って、仲間の忠誠心も上げる。

③ 民忠が40以上になったら開発を始め、仲間を増やし、領土を広げる。

④ 1国には強者を15人以上置く必要はない。小者の数も1100人で十分。

⑤ 隣接した国々が、すべて自分の領土であるとき、その中心の国に強者は1人でよい。小者は0でよい。

⑥ HEX戦のとき、船さえ持っていれば湖は大地と同じである。

⑦ けっして1人だけで攻めてはいけない。飛び道具を持っている強者は後詰にして、持っていない強者に攻撃移動させて、一挙に攻めること。

⑧ 梁山泊は早めにとったほうがGOOD。人気度がたくさん上がる。

⑨ ある程度、高俅には領土を広げさせておく。そうして、開封府の強者が少なくなったのを確かめて、周りの国を平定して、高俅を逃がさないこと。

まだ、たくさんいいたいこともあるけれど、上記のことをチョッピリ参考にしながらPLAYしてみてください。

＊　＊　＊

さて、エピローグとして——。

後の人、帆艸澁督編集部に出で、現中国を案じ、文戻四具を駆使して曰く、

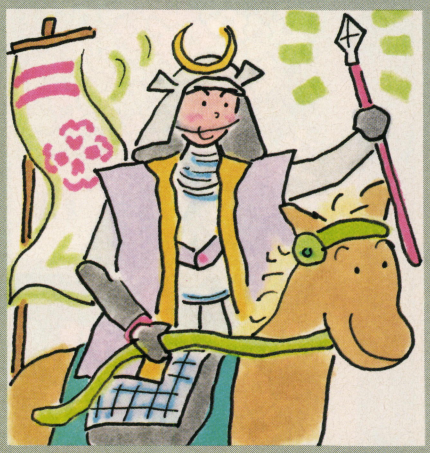
黄塵、翔んで、大河の沿岸
人倫、乱れて、北京の天安
焉んぞ、現世に、英傑の現れんや
誰か知らん、当年に、水滸の勇者
ありと

此れ皆、秋川の溪谷にて、一壺の濁酒を飲み、戯言の謡となしぬ。

くそう。1121年6月とは、じつに残念。せめて、1110年代に、高俅と決着をつけたかったんだけど、梁山泊をとってないからしかたないか。

徹底攻略法拡張版
シミュレーション大特集!

SLGよどこへ行く?



シミュレーションゲームは得意なジャンルや! という
ソフトハウス5社に直撃取材敢行! (大ゲサだネ)
SLGファンの飽くなき欲求を満たすため(というか、自分の欲求を満足させるため)に、日夜努力する方々の語るSLGのおもしろさ、可能性、夢の数々。聞いてくれ!

光栄 大作SLG『連合艦隊』まもなく発進か!

よりリアルな疑似体験を

光栄ソフトについちゃ、よきにつけ悪しきにつけ、かなりうるさく、先月号では『群雄伝』の誌上対決まで行い、その人気を不動のものとした(?)与志田が、その大もとに直撃単身インタビュー。SLGの巣窟たる光栄がもくろむ、次なる戦略はいかに——!

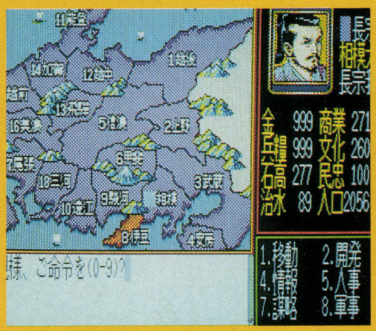
お答えいただくは、マーケティング室主任松井智利氏。新作に関する情報、そしてそれにまつわる今後の究極のSLGとは何か、たずねてみた。

「じつは、前々から情報の出ておりました『連合艦隊』が、いよいよ最後の調整の段階に入っておりまして、秋ごろに発売となります。これは、これまでの『信長——』や『三国志』とまた違う、かなり内容の濃い戦略・戦術を要する本格的なSLGです。太平洋戦争を舞台にしたもので、当社オリジナル要素の強い、期待大の作品といえるでしょう」

私もこの情報については、かなり以前から耳にしていたが、ついに完成間近と聞いて思わず興奮。詳しい内容については、まだ極秘だそうだが、他社製品とひと味違う、光栄らしい人物本位のゲームになってくれることを期待しようではないか。

「この『連合艦隊』についてもそうなんですが、当社がつねに考え追求しておりますのは、よりリアルな体験をゲーム上にいかに再現させるかということなんです。ユーザーのみな様にとって、その内容がいかに現実的に広がるか。そのための方向性が、究極のSLGにもつながるんじゃないかと思います。ひとつはグラフィック、サウンド面の機能的アップ。視覚・聴覚体験によるものです。もうひとつはマルチゲームとしてのネットワーク化。これまでの順番に入力する方法から同時入力のシステムで対戦を楽しむ、時間・空間的体験。そして最後はどうしても、シミュレーションとしてのアルゴリズム、ルーチンワークの強化につきます。これらの3点から、今後ともよりいっそうの〝疑似体験〟をもって迫るソフト作りに励んでいきますので、よろしく」

こだわりの与志田には、もっともとうなずける意義ある訪問であった。



サウンドウェア室。ゲームのBGMが作られる。

ハンドブックなどでおなじみの、出版部。

アートディンク

世界全体をシミュレートすることに努力してきた

作ってみなけりゃわからないネ

「究極っていうのが何をさすのか、よくわからないんだけど、アイデアはたくさんありますよ。天地創造とか生物の進化を追いかけるもの、人体の抗体反応もおもしろそうだし。ただ、それをわかりやすく表現しながらゲームとして作り上げるのがたいへんなわけ」

「今まで、世界全体をシミュレートすることに努力してきたんだけど、システムがどうしても重くなるんだね。ひとつの大きなマップがあって、その上であっちとこっちで同時にアイテムが動き回っている。これ以上大きくできないところまできているから、シミュレーション性からいうとウソになるんだろうけど、プレイヤーの見ている周辺だけを動かして、それ以外の部分をもっと軽くしてやる必要がある」

「年末ごろに予定しているのは『地球防衛軍II』。アイテムへの指示の出し方を工夫するつもり。『南海の死闘編』でも、空母から飛行機を発進させるとか、個別コントロールしておいて進路維持で抜けるコマンドを増やして、プレイしやすくなるようにはしている。そこらへんをもっと整理して、複雑な印象を与えないようにしたいんだけど、こればかりは作ってみないとわからないから。きっとまた凝ったものになっちゃうんだろうな」（河西克重氏談）

『南海の死闘』完成予想図？

画面レイアウトが大幅に変えられている。

システムソフト

あくまでコンピュータというメディアにこだわる

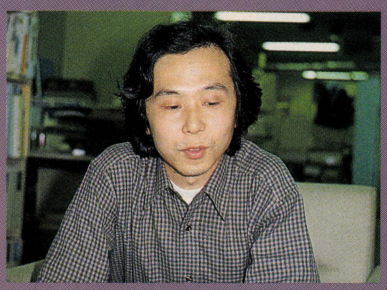
本物のライバル意識を感じさせたい。

「究極のSLGということだけど、コンピュータという表現メディアにこだわりたい。他のメディアでは表現不能なシステムであること、他のメディアでは表現不能なおもしろさがあること。この2点が、究極じゃなくて最低条件だね。これは、他のジャンルのゲームにも通じるもの。

で、今ボクの頭にあるのは、マルチプレイヤーとしての駆け引きや心理戦を、絶妙にシミュレートしてしまう、コンピュータプレイヤー側のプログラム技術です。相手がコンピュータであることは前提でかまわない。かまわないうえで、しっかり人格を持たせてやりたい。コンピュータに対して、対戦相手としてのライバル意識をプレイヤーが持つようになればいい。このやろうと叫ばせてやりたいし、ざまーみろとほくそ笑むのがいいんです。

新作予定？　たくさんあるけど、プログラマーもプロデューサーもたりない。希望者はいませんか？

SFもやりたいし、歴史ものもいい。大戦略もきっと何かある。ここだけの話だけど、僕にヒマがあれば、ヨーロッパ戦線あたりのヒストリカルなものがいい。空軍ものがいい。結局、フォッケだのメッサーだのが好きなだけなんだけどね」（福田史裕氏談）



今年はゆっくりしたい……と語る福田史裕さん。

お待たせっ！　の『大戦略III』なのだ。

ホビージャパン　老舗(しにせ)ならではのノウハウパソコンSLGに!

SLG新作も目白押しなのだ

ホビージャパンといえば、ボードゲームの老舗。パソコンゲームとしてはまだ『リングマスターⅠ・Ⅱ』とSLGの『リーチ・フォー・ザ・スターズ』の3作しかないが、今後パソコン版シミュレーションもドシドシ作る予定という。目下SLGの新作を製作中で、雑誌『タクティクス』にも関係している、折橋義弘さんにズームイン!

――今作っているSLGというのはどういうゲームですか。

「タイトルは、"War in the South Pacific"。日本語題名は『激突! 日米機動部隊』です。これは、アップル版で人気のあるゲームで、太平洋戦争をテーマにしています。なにしろ、アップルのグラフィックから移植するんですから、苦労してます」

――発売予定は?

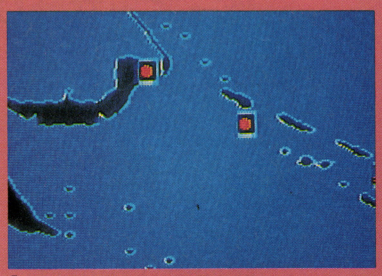
「9月中旬ころです。乞うご期待!」

――そのほかの新作としては?

「戦略級空戦ゲームが12月予定。それと"Betterfront"というSSGの作戦級陸戦シミュレーションも準備中」

――究極のSLGとは、どんなものだと考えますか?

「プレイヤーの意図を理解し、めんどうなことはすべてコンピュータがやってくれるゲームです。ボード版と違う、コンピュータならではのものが欲しい」



『war in the South Pacific』

『リーチ・フォー・ザ・スターズ』

マイクロプローズ　ペンタゴンもどっきりの本格SLGがゾロリ

リアルなデータでマルチプレイ

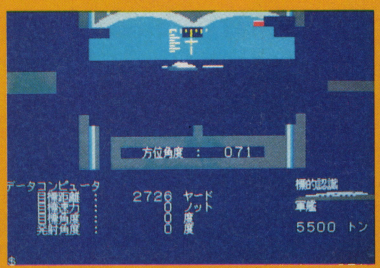
さて、しんがりはマイクロプローズジャパン。先日も、アメリカの本社から社長が来日。日本のSLG界乗っ取りの作戦指令を下したばかり。なにしろ、このスティリー社長は元空軍のパイロットという、戦争の専門家(?)だったからネ。ここで作るゲームは、ほとんどが超本格派。ホビージャパンの移植もそうだけど、これから、アメリカ版の移植が、日本のSLG界を席巻するようになるんだろうかネ。といったところで、MILD SHINJI氏に突然インタビュー!

――あなたの考えている、究極のシミュレーションって、どんなものでしょうか?

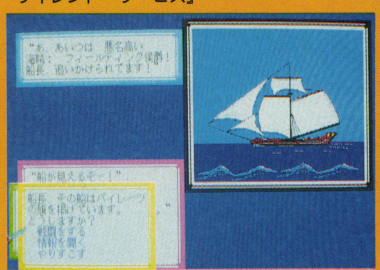
「それは、速くて、安くて、画面が美しくて、そのうえソフトの開発が容易なパソコン、できればソフトによって、合体メカのように形を変えるようなパソコンがあったらいいなという条件つきですが、こんなパソコンを使って、とにかくリアルなデータをもとに、マルチプレイできる、当然マイクを使って相手と交信できるようなゲームですね。こんなパソコンって夢ですかネ」

――夢は夜ひらく、ん? で新作は?

「サブマリンSLGの『サイレント・サービス』が近日発売です。潜水艦モノッておもしろいですョ」



『サイレント・サービス』



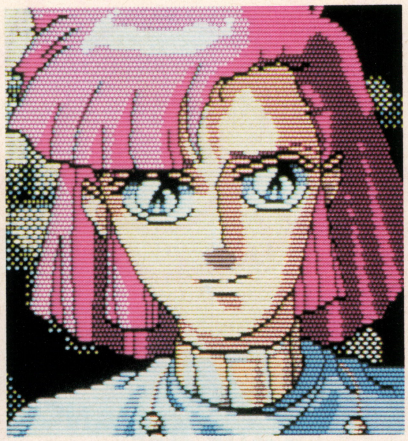
おなじみの『パイレーツ!』

最新ソフト徹底攻略法

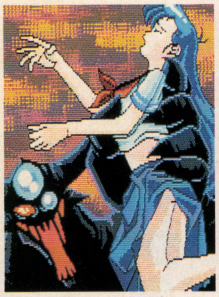
待ちに待った夏休みだ！
ゲームに夢中だぜ！

ヴァリスII 80
ROGUE ALLIANCE 84
スターコマンド 88
ごくらく天国 92
遊兎伝 96
D.C.CONNECTION 100

イラスト／トニー川口



優子にヴァニティとリアリティの危機を伝える麗子。



優子をわしづかみにする怪物。その正体は!?

「優子、聞いて。ヴェカンディがまた世界を征服しようとしているの」。麗子の声が夢の中で響く。ヴァリスの戦士・優子が、ふたたび立ち上がる!? 先月号でイメージガールコンテストの取材をしたマッド寿が、『ヴァリスII』を攻略するぞ（根はマジメです）。

The Fandasm Soldier ヴァリスII

残忍王メガスの不敵な挑戦!

——ここ数日、毎夜同じ夢を見る。「ヴェカンディが、また世界を征服しようとしてるの」という麗子の警告。そして、不気味な怪物。もしかしたら……、本当にヴェガンディが攻めてくるのかしら……。

オープニングは、アニメーションによるビジュアルシーン。それに、PCM音源を使った優子（声優の島本須美サン♡が担当。PCエンジン版と同じだ）や麗子の声が、場を盛り上げる（サウンドボードIIの機種のみ）。そう、『ヴァリスII』はこうして幕を開ける——。

と、カッコつけても始まらないし、やっぱり肩がコルのでやめるけれど、ま、そんな感じで、このゲームはスタートするわけだね。ビジュアルシーンが間に入るとはいえ、基本的には『ヴァリス』はアクションゲーム。前作に比べ、マップは小さくなっているものの、そのぶん多重スクロールを採用したり、背景にもアニメーション使ったりと、見た目ははでに、カッコよくなっている。キャラの動きも、細かくスムーズになったけれど、それだけに、4MHzの88SRだと、ちょっとキツイかな、という気もする。それでも、ヒロインの優子は、やっぱり魅力的。敵と戦うその姿はりりしく、それだけですべてが許されるのだ。

さて、ステージIは、深夜の街。優子は背後に迫るモンスター。それを追って、パジャマ姿のまま飛び出す優子。手には、すでにヴァリスの剣が握られている。これで、ビシバシとモンスターをやっつけるのは、アクションゲームの基本だね。でもパジャマ姿のままじゃ、ちょっと不安だし、武器も、この段階では斬るだけ。接近しないとダメだから、このままでは不利だ。ここは、アイテムをとってレベルアップさせよ

「夢……！」。そのとき、優子の背後に迫る影……。

STAGE 1

セーラー服の戦士優子が、残忍王メガスの野望に立ち向かう。テレネットお得意のアクション!

日本テレネット

■PC-8801SRシリーズ、PC-9801M/UVシリーズ（8月5日発売）、MSX$_2$（8月5日発売）¥8,800円（税別）

パジャマのまま、夜の街に出て戦う優子。

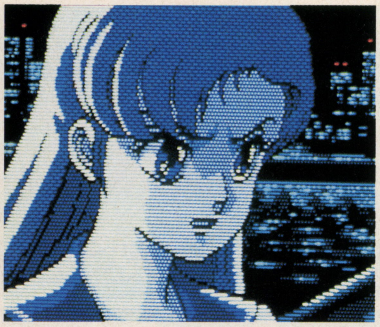
アイテムをとって、セーラー服にチェンジ!

さらに、ブレザーへと変身する。こういう設定には、必然性云々をいってはいけないのだ。

1面のボスキャラ、ログレスの残党・ザルーガ。コイツ自身はそんなに強くないが、その登場前に雨あられと降ってくる岩がヤッカイ。

メガスの封印を破るモンスター。

ザルーガは、ログレス亡きあと、ヴェガンディに起きた内乱が、残忍王メガスをよみがえらせたと告げる。「その原因を作ったのは、ログレス様を倒した優子、おまえだ！」



「わたしが、メガスをよみがえらせたなんて……。どうすればいいの……」

う。コスチュームは、パジャマ→セーラー服→ブレザーと変化する。それにしても、セーラー服がパジャマよりHPが高いのはわかるけれど、なぜブレザーがセーラー服よりHPが高いんだろうか??

武器は、ステージ1では剣から弾が出るタイプの「ブリット」。L2までレベルアップできる。ステージ1では、これで困ることはないハズだ。

そのほか、スペシャルアイテムというのも出てくる。特殊な効果を発揮するもので、使用するには「ジュエル」を必要とする。「ジュエル」は、敵のモンスターを倒すとランダムに出てくる赤や青の玉だ。これを集めておけば、スペシャルアイテムが使えるわけだ。ちなみに、ステージ1のスペシャルは「敵静止」。でも、ここでは使うシーンはないだろう。

さてステージ1は、実際にプレイしてみるとそれほどむずかしくない。ちょっと気をつけなければならないのは、ブレザーに変身したあと、川の上で橋桁から橋桁に渡るところ。ここで、間違って、川に落ちてしまうと、そのまま死んでしまうから注意しよう。敵のパターンをつかめば、大丈夫だ。

ステージの最後は、ボスキャラの登場だ。ここのボスキャラは、それ自身そんなに強くはないんだけれど、その出現の前に降ってくる岩がヤッカイ。できるだけダメージを受けないようにして、ボスキャラの出現に備えるのだ！

ボスキャラを倒すと、ビジュアルシーン。それによると、優子を襲ったのは、ログレスの残党だとわかる。内乱の末、復活した残忍王メガスに追われた彼らは、その復讐の牙を優子に向けたのだった。

まん中には、優子の今のコスチューム、右隅にステータスが表示される。左下は、武器の種類とそのレベル、右下はスペシャルアイテムとジュエルの数を表示。スペシャルアイテムを使用すると、ジュエルが消費される。

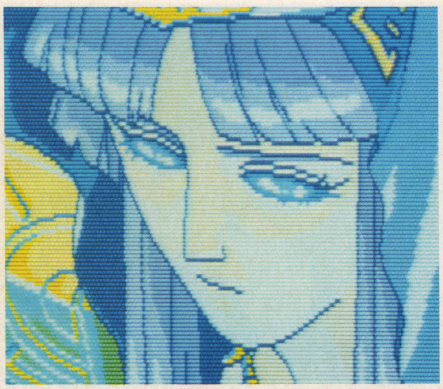
半袖、紺のカラー、赤いスカーフのプレーンなセーラー服。それにしても、スカートが長い。現在の制服シーン（ミッション系だけでなく）は、短いのが流行。スケバンじゃないんだから。

タータンチェックのスカートがトレードマークのブレザータイプの制服。都内では頌栄女子、嘉悦女子で採用されてから、一気に流行した。胸のリボンとハイソックスもポイント。セーラー服よりもHPが高いのはなぜ!?

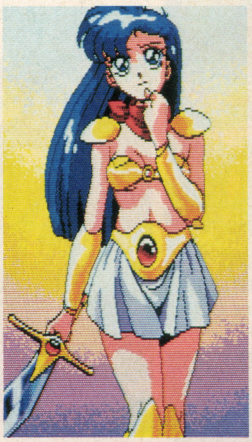
ログレスの残党！ヴァリアの守護！メガスの脅威！

STAGE 2

ヴァリスの戦士へチェンジ！

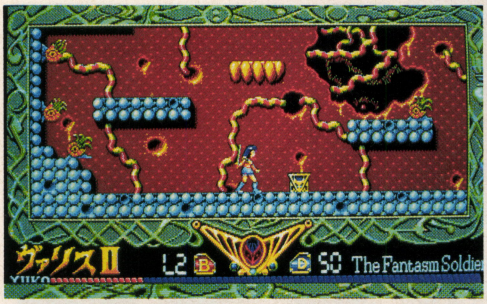


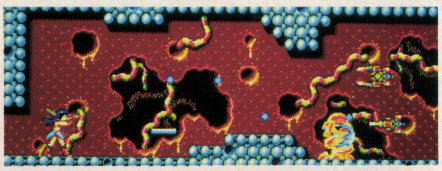
ヴァニティの女王・ヴァリア。ヴァニティとリアリティの平和を、再び優子に託す。

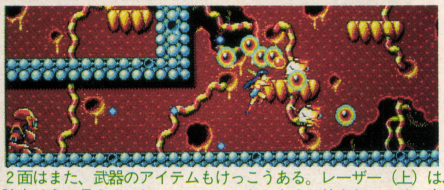


ヴァリスの戦士のコスチュームに身を包む優子。

まず下に降りて、2段ジャンプのアイテムをとるのがポイント。これがないと、先に進むのはムズカシイ。

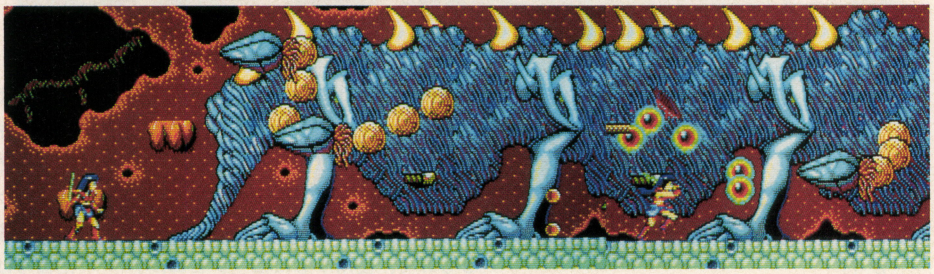






2面はまた、武器のアイテムもけっこうある。レーザー（上）は、強力そうに見えて、じつはレベル1だとあまり使えない。その点、クラスター（下）はお得。バリヤーとしても使えるしね。2面では、レベル2までパワーアップできる。

2面のボスキャラ。とにかくデカイ（デカイだけというウワサも）。コイツは、ゆだんは禁物ってヤツだ。



取り乱す優子の前に、幻想女王ヴァリアの声が届く。「優子、戦うのです」。優子の体は、ヴァリスの戦士のコスチューム（前作のものと同じ）に包まれる。

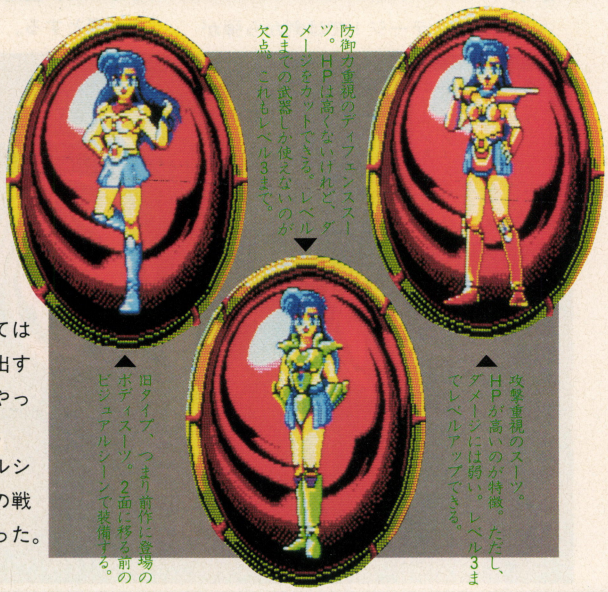
ステージ2は、幻想世界。不気味な感じの背景は、8方向にスクロールする。スタート直後、前に進んでいきたいところをガマンして、下へ行こう。2段ジャンプのアイテムがあるから、それを取る。取らなければ、先には進めないぞ。

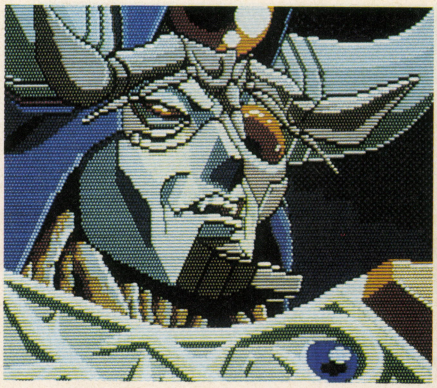
敵キャラでは、最初に登場するアンモナイトみたいなヤツが、けっこう強い。次から次へとわいてくるし、ステージ1で装備した「ブリットL2」では、なかなか死んでくれない。ある程度見極めたら、逃げるのも必要。あるいは、「敵静止」のスペシャルアイテムを使うのも、いいかもしれない。こんなところでヤラレちゃ、つまらないぜ。

ステージ2では、スーツもレベルアップする。オフェンスタイプとディフェンスタイプの2つ。それぞれ、写真と特徴を載せたから参考にしてくれ。また、武器も「レーザー」と「クラスター」の2種類。でも、「レーザー」は強そうに見えて、じつはあまり役立たない。それに比べると、「クラスター」は使える。とくに、後半敵キャラが弾を撃ってくる場面には有効だ。この「クラスター」は、バリヤーの役割もある。ステージ2では、L2にまでなるぞ。

ボスキャラは、画面の1.5倍もある超デカキャラ。でも、その大きさにビビッてはいけない。弾を吐き出す触手みたいな部分をやっつけていけば、OKだ。

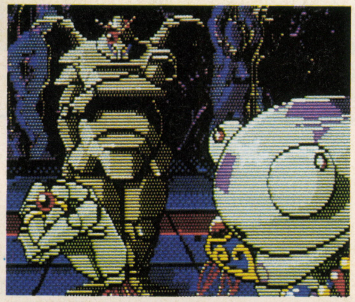
そして、ビジュアルシーン。遠くから優子の戦いを見つめる目があった。残忍王・メガスだ！

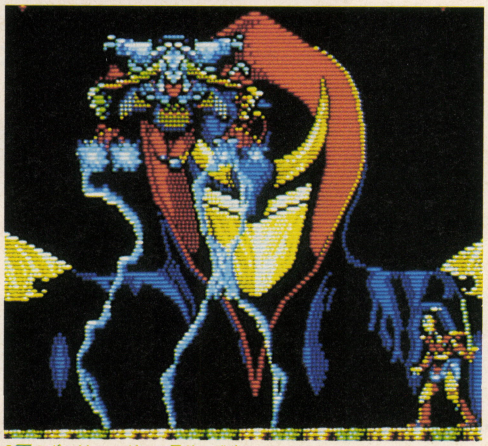




残忍王メガス。自分の
野望のためには、部下はもちろん、
親兄弟もなんとも思わぬ、いわば"殺人機械"。

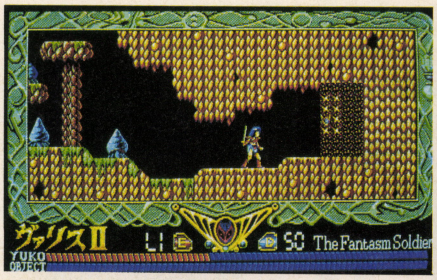
メガスの側近、ダリス。

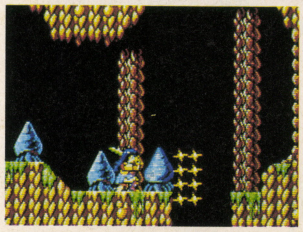




3面のボスは、ログレス最後の残党、ガイアス。上からイナズマ状の光線を出して、襲ってくる。パターンをよんで、すばやく動けっ！（攻略っぽい説明）

STAGE 3　行き止まりに見える3面。エクスプローダー（爆弾）で、岩を壊して進め！



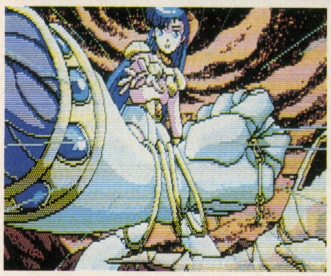


地下へのルートも、破壊しないと現れない。注意して探せ！

ま上から、ドリル状のミサイルも降ってくる。気をつけろ！

ログレス最後の幹部ガイアス倒れる。しかし……

破れたガイアスの口からは、意外な言葉が。「頼む、メガスを倒し、かたきをとってくれ……」



ガイアスの手には、「ファンタズム・ジュエリー」が。しかし、受け取ろうとする優子の手から、それを奪う別の手。何者？　メガス軍団なのか!?

広がるダンジョン。道を探せ！

残忍王メガスは、ヴァガンダ砲を準備し、女王ヴァリアが姿を現したら、それを使ってヴァリアを捕らえようとする作戦に出た。そのため、ヴァリアはうかつに動けなくなる。呼びかけても姿を見せないヴァリアに、不安を隠しきれない優子……。

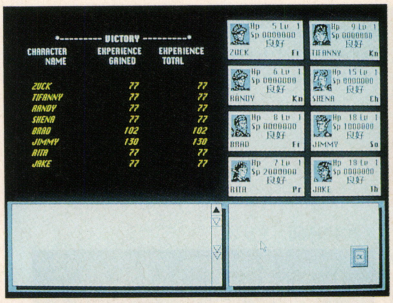
ステージ3は、ダンジョンふう。そのまま前に進んでいっても、行き止まりになってしまう。このステージは、その行き止まりになっている壁を、ぶち破っていかなければならないのだ。

その壁を壊す武器が、「エクスプローダー」。これを装備すると、壁が気持ちいいようにぶっ壊れてくれる。そうやって先に進んでいくと、ディフェンススーツのアイテムがあって、その先は本当に行き止まりだ。さあ、どうする？　この先の道は、じつは地下にあるのだ。「エクスプローダー」で壊せる地面があるから、そこから地下へと行こう。今来た道をまた戻って、壊せる地面を探せ！

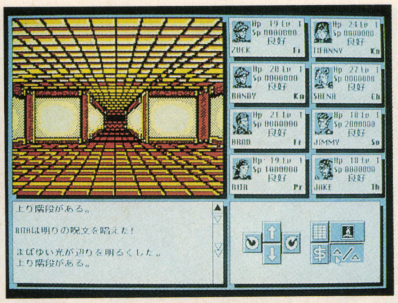
「エクスプローダー」は、敵キャラを倒す武器としても強力だ。ステージ2であれほど苦戦したアンモナイト状のモンスターも、これを使えば1発で倒せる。こうなると、あとは、ひたすら壁や地面を壊していけばよさそうだけれど、トラップには十分注意。天井から落ちてくるドリル状のミサイルがそれだ。タイミングを見計らって、突破しよう。

何度か壁や地面を壊し、行きつ戻りつしていくと、ボスキャラの部屋へとたどり着く。ステージ3のボスキャラは、ログレスの最後の残党・ガイアス。コイツは、2段がまえで攻撃してくる。バックは、ログレスの不気味な像。あわてず、敵の攻撃パターンをつかめば、それほどコワイ相手ではない。

ビジュアルシーンに移ると、倒したガイアスの口から、意外な言葉が漏れる。そして、優子に「ファンタズム・ジュエリー」を手渡そうとするのだが……。その「ファンタズム・ジュエリー」を奪う別の手。新たな敵の出現！　そして、優子を挑発するかのように響く、残忍王メガスの声！　戦いは、まだ始まったばかりなのだ。



経験のポイントはその戦闘で活躍したものに多く与えられる。



ダンジョン内。美しいグラフィックだ。奥行きより広さのほうが感じやすい処理がされている。

このゲームは今までウーヤンがレポートしてきた。ホット情報からソフトレビューへ、そして今月徹底攻略法にまたまた「昇格」した『ローグアライアンス』を彼に代わってVK-SATOがレポートしよう。ゲームはけっこうむずかしく、『ウィズⅠ』くらいの用心深さが必要だ。

ROGUE ALLIANCE

M&MのスタークラフトのもうひとつのアメリカンRPG伝説

『ファンタジー』『バーズテイル』『マイト＆マジック』といったアメリカの中堅コンピュータRPG軍団のひとつである『レルムスオブダークネス』が、移植ゲームで日本のRPG界を席巻しているスタークラフトから『ローグアライアンス』というタイトルで発売された。このゲームを作ったアメリカのSSI社は『ファンタジー』を２Dの、『レルムスオブダークネス』を３Dの決定盤という形で差別化をはかっているようだ。『マイト＆マジック』のときと同じようにアメリカ版と日本版ではグラフィックの処理のしかたがかなり違っており、いつものスタークラフトっぽい仕上がりになっている。

今回はこの『ローグアライアンス』攻略法初級編というか、初めてなのでゲームの骨格になる部分を紹介していこうと思う。

町からダンジョンへ

ゲームは『ウィザードリィ』と似た形で、買い物をする場所や宿屋といった施設の集まる町と、冒険の舞台となるダンジョンとを往復することによって進められる。『ウィズ』と違うところは、その間に屋外での冒険がはさまるところだろうか。この屋外での冒険は、１歩進むたびに画面が切り替わるアドベンチャーゲーム形式になっていて興味深い。おかげで現在どこにいるのか、ゲームを始めたばかりのころはわからなくなりやすく、道に迷うこともしばしば。ちょっと苦労させられる。

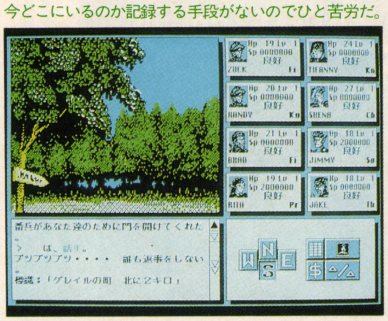
冒険の準備をする町では、武器屋と宿屋が最も頻繁に使用されるが、食料がなくなるとキャラクターが死んでしまうため、酒場の存在も重要だ。食料の数は『ウルティマ』のような２Dのゲームと違い、絶えず画面に表示されているわけではないので、なくならないようときどきチェックする必要があるだろう。多くのRPGと同じく、このゲ

P.86に続く

スタークラフトの新作RPGただいま到着！

ローグアライアンス　**スタークラフト**

■PC-9801シリーズ、PC-8801SRシリーズ　¥9,800円(税別)



今どこにいるのか記録する手段がないのでひと苦労だ。

ROGUE ALLIANCE
モンスターガイド

最初のダンジョンに出てくるモンスターたち。弱いヤツから強いヤツまでいろいろだ。とくにトロールには要注意。6～7体も出現すればパーティー内のだれかが死ぬことになる。また弱いモンスターでも毒を持っていたりして、始末におえないことがある。気をつけろ！

MONSTER GUIDE

パイソン
弱いけど毒を持っているので注意。

サーペント
見かけはけっこう怖いがやっぱり弱い。しょせんただのヘビ。

オーガ
あんまり一度に多く出ないので助かる。強いとはいえないがゆだん禁物。

コパンナイト
ザコである。1レベルのキャラクターと同じくらいの強さか？

クアシマン
力は弱いがヒットポイントがめっぽう多い。ようするに倒すのに時間がかかる。

トロール
強い。こんなの初めから出すなよーといいたくなる。「火の玉」が有効。

ゴブリンガード
こいつだけならいいけど、トロールと一緒に出ると始末に負えない。

ピエド
見かけの気持ち悪さも手伝ってけっこう怖い。まずまずの強さ。気をつけよう。

アクイラ
これも強い。出現数が少なくてもゆだんしてはいけない。

ゴブリン
このぐらいの敵が手ごたえがあって戦っていて楽しい。

ソーサラー
ウィザードと一緒に出てくることが多い。魔法が武器なのでHPは少ない。

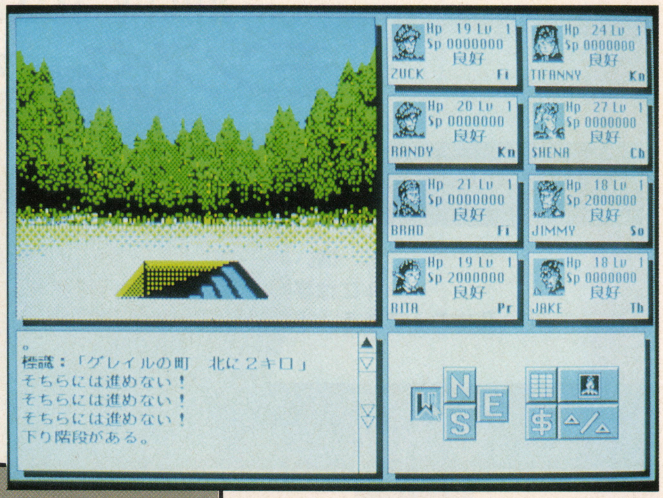
ウィザード
この手の敵キャラが出るところにはなにかありそうだ。

グレートウィザード
強いけど一度に1人しか出ない。こっちの魔法使いとどっちが先に魔法をかけられるかが勝負の分かれ目。

ームも宿屋でしかセーブができない。ゲームの初めでは戦闘が終わるたびに、中盤以降はレベルが上がるたびにセーブすることをおすすめする。とにかくキャラクターが死にやすいゲームなのでこまめなセーブが勝負を分けそうだ。

さて、衛兵詰所で任務を受けたら、さっそくダンジョンへ行ってみよう。

おっと、ダンジョン発見。

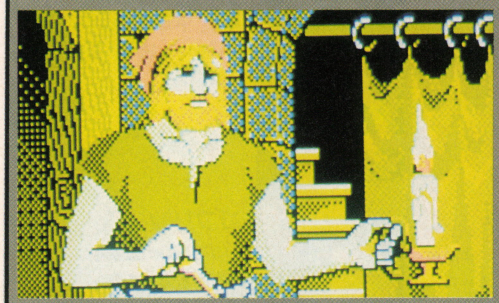


酒場

酒場といっても置いてあるのは食料だけ。数によっていくつかのメニューがあるが、シルバーのある限り多く買っておいて損はないだろう。空腹に泣くのだけはごめんだ。

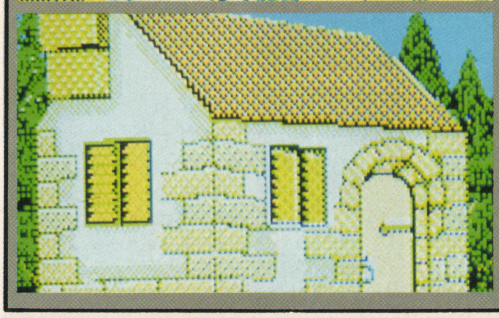
雑貨屋

高価なレインボウポーションから、ダンジョン内で必要なトーチまでいろいろと置いてある。パーティーに一つはロープ＆フックを持たせておこう。



宿屋

ゲームのセーブやキャラクターの交換。新たなキャラクターを作ったりするユーティリティーへ行ったりする。アイテムを持ったキャラクターを消してしまわないように。



鍛冶屋

武器や鎧の売り買いをする。初めはシルバーがないのでナイフとパデットクロスくらいしか買えない。モンスターを倒したらできるだけ早くいいものに替えよう。

3Dではお店が重要だ

3Dタイプのコンピュータ RPGでは、ほかのタイプのRPGに比べてショップの重要性はかなり高い。パーティーの装備、食料、ダンジョン内で必要になるランタンやトーチ、薬などを経済力に合わせて必要なぶんだけ手に入れなくてはならないのだ。

このゲームでは「宿屋」の存在が最も重要。『バーズテイル』や『M&M』のように「宿屋」でのみゲームがセーブできるからだ。また、キャラクターの作成。パーティーの組み直しなど、システムに関することもここで行われる。

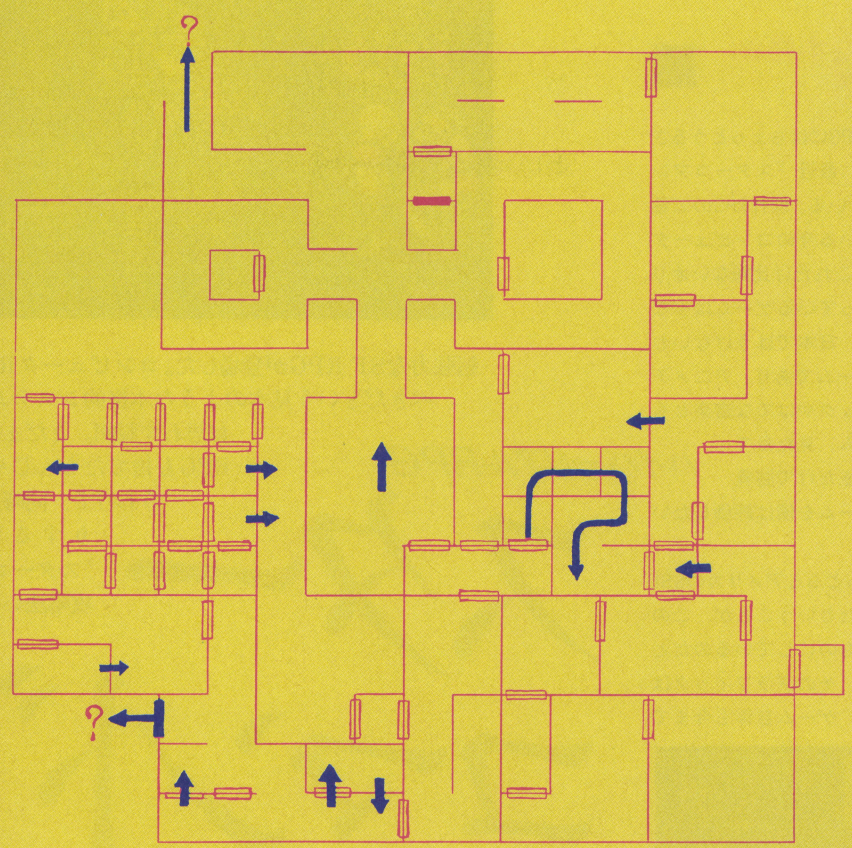
ダンジョンへ入る前に身の回り品を確認し、忘れものはショップで買っておこう。まるで小学校の遠足のようだね。

● ● ●

衛兵詰所

任務（つまりクエスト）を受けたり情報をもらったりするところ。いつもぶぜんとしたおっさんが座っている。

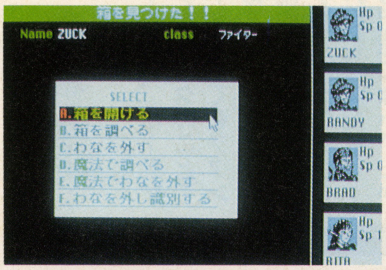
冒険は、このダンジョンで始まる！



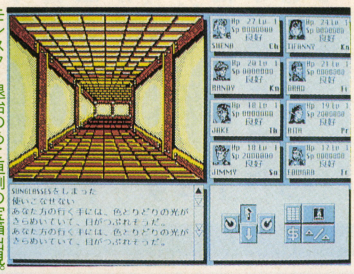
ドア　カギのついたドア　一方通行　階段

とにかくムズカシイのだ

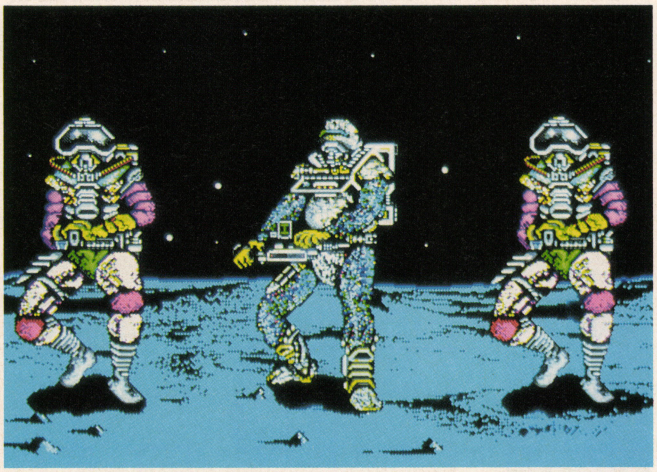
ダンジョンが見つかったら中に入るわけだが、なめてはいけない。けっこうむずかしいのだ。ふつうダンジョンのレベル1なんていうと小手調べっていう感じで比較的簡単なものだが、『ローグアライアンス』はそうじゃない。いきなり『バーズテイル1』の地下水路のレベル3くらい複雑なマップ(そうでもないか)にトラップの嵐、モンスターも最初からけっこう強いのが出現する。テレポートやアイテムがないと抜けられない場所、一方通行の通路などもある。初めキャラクターのレベルが低いうちは重傷者が1人出るか、魔法使いの「火の玉」の呪文がなくなるころには地上へ戻ったほうがいいだろう。魔法使いはパーティーに2人くらいいてもいいかもしれない。また、戦士系が多いパーティーではナイトやチャンピオンが重要になってくるだろう。



ここを通るにはあるアイテムが必要だ。



モンスター退治のあと恒例の宝箱出現。



超強力なSF RPGが登場した。コンピュータRPGはこうあるべきだという見本のような本格的システムにVK-SATOは思わず脱帽。まだまだコンピュータRPGも捨てたもんじゃないね。というわけで、同時進行形式でお贈りするVK－SATOの『スターコマンド』徹底攻略法いってみよう！

ハイパーリアルRPG

スターコマンド

RPGよどこへ行く！ホンモノは、こうありたい

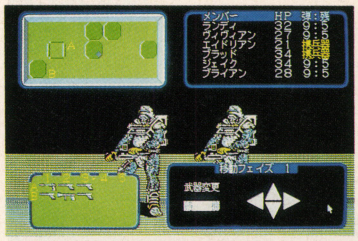
ヒューリンクス

■PC-9801VM以降　¥9,800円(税別)

近ごろ貴重な本格派SF RPG!!

コンピュータRPGにはちょっとうるさい僕VK-SATOは、最近『スターコマンド』が気に入っている。傑作RPGの二番煎じが横行している今のコンピュータRPG界において、これだけ比類ないオリジナリティをもっているゲームは少ないと思うからだ。日本ではうけないとされているSFゲームであり、アニメチックなグラフィックやはでな音楽とも無縁なこのゲーム。見た目でなく、内容のよさだけで勝負しているこのゲームを僕は評価したいと思うのだ。

このゲームがもともとアメリカのSSIによって作られたということが、このゲームを地味なものにしているのだとは思う。しかし、そのグラフィックはかなり美しいし、ゲーム自体も今までに発売されたファンタジーRPGに比べて格別複雑だというわけでもない。シンプルなシステムによって操作性がいいから、その中にある内容の濃いストーリーを味わうことがスムーズにできるのだ。



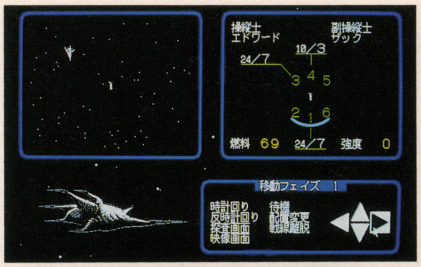
戦闘モード。迫力満点だ。

『スターコマンド』はデータばかりやけに多くて操作性の悪い百科事典ゲームでも、簡単なだけで奥行きのないコンピュータ紙芝居でもないのだ。このゲームが評価されないとすれば、僕は日本のコンピュータRPG界に不信感を覚えずにはいられない。それは、日本のゲームファンがゲームの内容ではな

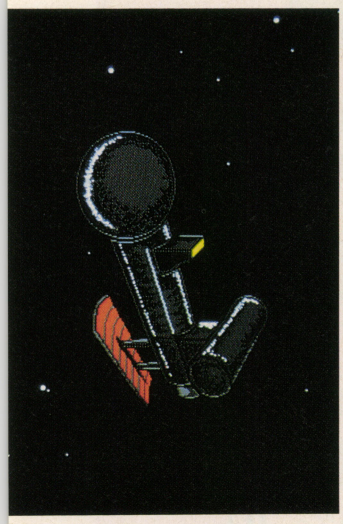
SF RPGのこれから……

日本のRPGゲーム界は、ボードゲーム（つまりテーブルトークのこと）にしてもコンピュータにしてもファンタジーが主流を占めており、SFをテーマにしたRPGは数少ない。日本でプレイできるテーブルトークのSFRPGは2種類ぐらいだし、コンピュータにいたっては僕の記憶にない。しかし、RPGの本場アメリカではトラベラー、スタートレックをはじめとして、かなりのSFゲームが人気を呼んでいる。このあたり日本とアメリカのSFに対する歴史の差かなとも思う。

しかし、『銀英伝』、『スタートレーダー』、『シュヴァルツシルト』などシミュレーションゲームには、SFをモチーフにしたゲームがポツポツ出てきた。コンピュータRPGにSFの嵐がやってくるのはこれからかな？



宇宙戦闘でも８人のメンバーがそれぞれ活躍する。



虚空に浮かぶ敵の宇宙ステーションを発見

く見せかけだけを評価しているということを意味しているからだ。そうではないと僕は思いたい。いいゲームを見つけ、つまらないゲームのつまらなさというものを見分ける目を持っていると信じたい。だからRPGファンはぜひこのゲームをプレイしてみてほしい。これはわれわれコンピュータRPGをプレイする者への挑戦状なのである。このゲームをプレイすることで、きみのコンピュータRPG観に新しい何かが加えられるはずだ。

というわけで、今回はこの『スターコマンド』をキャラクターの作り方からゲームの進め方まで同時進行形式で紹介してみよう。さて、広大な宇宙には、どんな謎や冒険が待ち受けているのだろうか。

まずは、ベストなチーム作りから

さて、このゲームは８人のキャラクターを駆使してプレイするパーティー形式のRPGだから、ゲームの初めにはまず８人のキャラクターを作る必要がある。ゲーム自体が宇宙船をメインにしているので、８人のなかには２人の操縦士がまず必要。操縦士は「確実性」と「勇気」、そして「知力」が高いキャラクターがいいだろう。武器関係の技能は取る必要なし。操縦と暗号解読が、さらに修理ができれば十分だ。操縦士は操縦を、副操縦士は艦砲戦術を高くしておくこと。

操縦士が２人できたら次は重戦士。これも２人くらいが適当だ。重戦士に必要なパラメーターは「体力」、「精神力」、「確実性」である。この３つが60以上あれば合格だといえる。取るべき技能は重兵器と携帯兵器。爆発弾やガス弾も持っていると有利だ。

異星人との接触

『スターコマンド』は人類の未来の物語である。したがってスターコマンドの隊員はみな人類である。

ではゲーム中に登場する異星人はどんなものたちなのか、ゲームを始めて最初に出会うのは「コングロマリット」と呼ばれる宇宙海賊だ。だけどこれは人間。他の生物と接触する前にまず、人類の中にある悪を取りしまらなくてはならないのだ。

他に存在の知られている異星人は一種類、人類とは似ても似つかない昆虫型の生物である。また「ROBOT」と呼ばれる機械生命体の存在もうわさされているのだ。

● ● ●

パーティーに１人作っておくべきなのが超能力戦士。このキャラクターがいるといないとでは大違いだ。超能力戦士になるためには「超能力」が51以上なくてはならないので、何度も振り直して望みのパラメーターにしよう。技能は超能力と艦砲戦術が取れるのでそれを取る。あとは軽兵器と携帯兵器があればいいだろう。超能力戦士は光電子サーベルが使えるのを忘れずに。

残りの３人は機動戦士だ。偵察と医療に優れたキャラクターが１人ずついれば、あとは軽兵器と携帯兵器を取りさえすればOK。

スターコマンド装備ガイド

2.5mmガウスライフル

値段が高いという以外にこれといって欠点のない優秀兵器。とくに軽いという点に注目。機動戦士はできれば初めからこれを装備しておきたい。発射頻度の高さが命中率の高さにつながっている。機動戦士のうち１人ぐらいは12ゲージショットガンを持っていてもいいだろう。

SW-40放射銃

重兵器の中では比較的安価で、与えるダメージが大きい。また脅威度が高いので、相手に対する威圧感も大きく戦闘が有利になるという効果も期待できる。射程距離が短いのが欠点だが、レーザーカービンを装備できるだけのお金がないときにはこれでいくしかないだろう。経済に余裕が出てきたらレーザーに替えること。

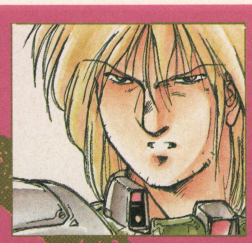
磁力線プラスティック装甲服

軽くて安く、そこそこの防御効果を持っているお買い得な装甲服である。これ以上いいものを購入しても重くて着て歩けなくなる場合があるので注意。お金がたまったら表面静力効果装甲服に買い替えたほうがいいだろう。

スターコマンド『ローエングリーン』

クルー名簿

わが『スターコマンド』の精鋭8人衆である。チームに必要なのは、構成員のバランスとチームワークだ。医療、重兵器、偵察などのエキスパートと、それをまとめるリーダー。これが任務成功に必要な条件である。各メンバーに何をやらせるのかという明確なコンセプトがなくてはいいチームは生まれない。

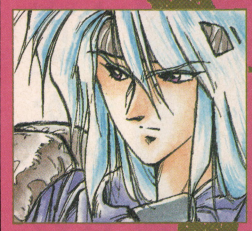


ブラッド
階級 一等
兵科 重戦士

重戦士である。重兵器と軽兵器、そして爆発物の取扱いが専門。がっちりとした体格とその怪力がみんなに安心感を与える。

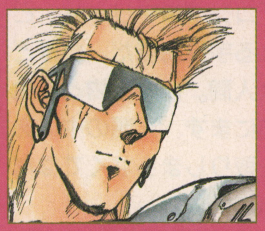
ランディ
階級 軍曹
兵科 機動戦士

陸戦部隊の隊長。軽兵器の操作に優れているチームリーダーである。特別な技能は持っていないが、勇気にあふれ、冷静な判断力を持っている。



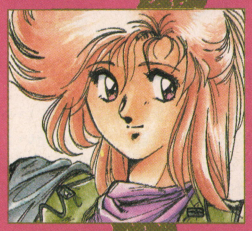
エイドリアン
階級 二等
兵科 超能力戦士

唯一の超能力戦士。宇宙船内では後部の兵装担当。地上では持ち前の超能力でさまざまな任務をこなす。デリケートな体なので、けがをしやすいのが欠点。



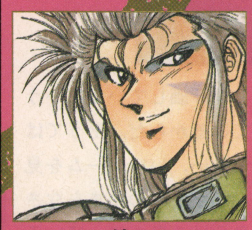
ジェイク
階級 一等
兵科 重戦士

SW-40熱線銃を駆使する支援要員である。また、白兵戦のエキスパートであり、電磁サーベルを巧みに使いこなす腕を持っている。



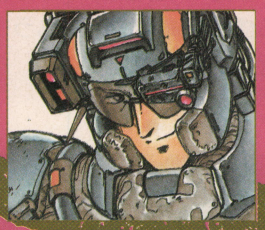
ヴィヴィアン
階級 一等
兵科 機動戦士

偵察技能の高い、チームの偵察要員である。彼女がいれば部隊が奇襲攻撃を受けることが少なくなり、さらに戦闘を回避できる確率も大きく上昇する。



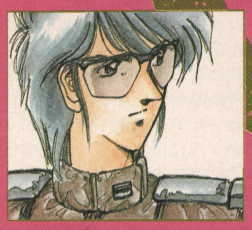
ザック
階級 一等
兵科 操縦士

「ローエングリーン」の副操縦士。艦の主砲の操作と、着陸船の操縦が任務である。宇宙船や個人装備の修理も彼の仕事である。



エドワード
階級 軍曹
兵科 操縦士

宇宙船「ローエングリーン」の操縦士である。操縦の技術はかなり高い。また暗号解読も得意どし、チームの通信士でもある。



ブライアン
階級 軍曹
兵科 機動戦士

医療の技能を持ったチームの衛生兵的存在。階級も高く、チームのおふくろさんであるといえる。その他軽兵器も扱える。

任務は惑星探査から海賊船撃破へと……

パーティーができ上がったら、装備と宇宙船の購入へと進む。ゲーム開始時に持っている金は約9万クレジット。宇宙船は2種類しか購入の対象にはならない。中距離護衛艦と呼ばれる小型の宇宙船で、ホーネット型かアークIII型である。この2種類、性能にそれほど差がないわりには値段が1万3000と大きく違う。僕は最初だからということで安いほうを選んだ。装備は超高速プラズマ弾を前後に1門ずつ搭載し、磁力砲を斜め前方に搭載した。これ以外の兵装は高すぎて手が出ないのだ。同じ理由で防御システムと迎撃システムもあきらめる。ただ船の正面には反慣性防御シールドを備えつけた。これで完成。総費用79140クレジットであった。

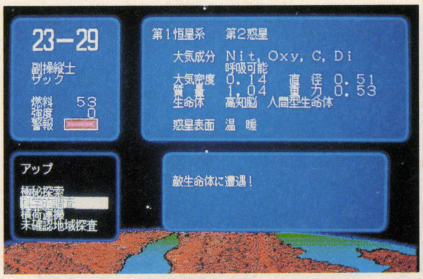
最初の任務を受け取る。

宇宙船を「ローエングリーン」と命名し、次に個人装備の購入に取りかかった。まずは全員(操縦士の2人以外)に磁力線プラスティック装甲服を与える。さらに機動戦士にはガウスライフルを、重戦士にはSW-40熱線銃と12ゲージショットガンを与えた。そのほか動体探査機や医療、修理キット、携帯兵器などを購入した。これで準備はOK。

最初の任務は，あるセクターに存在する知的生命体の住む惑星を極秘に探査するというものであった。そこに密輸品の交易基地があるということらしい。どの惑星に知的生命体が存在するのかわからないので、結局セクター内のすべての惑星を探査することになった。その結果コングロマリットの偵察兵とこぜりあいをするはめになり、メンバーに負傷兵が出たものの無事任務を達成し、最初の報酬を受けることができた。

その後、だ捕された宇宙船の奪回任務、孤立した味方宇宙船の救出などを経て、いよいよ未知の空間に発見され

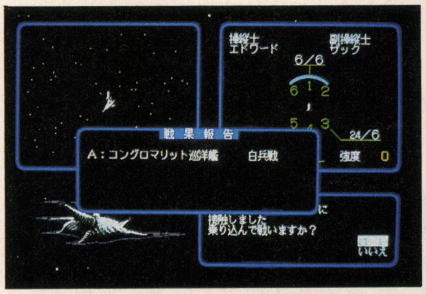
イラスト・ニコマート木村



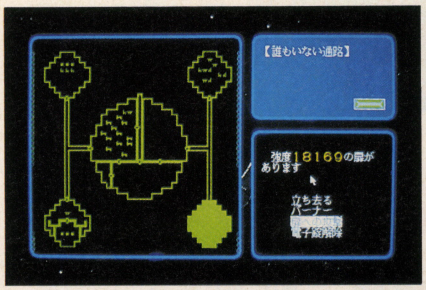
未知の惑星には何が存在するかわからない。用心してかかれ！

た宇宙ステーションへの侵入が行われることになったのだ。ここにコングロマリットの首領R.W.スコップがいるという。弾薬の補充をすませ、ステーション内での戦いがメインになるという考えから、手榴弾などの爆発岳器も多めに持っていくことにする。

万全の準備を整え、われわれは海賊のアジトであるステーション内に突入していった。



手ごわい敵には乗り込んで白兵戦。

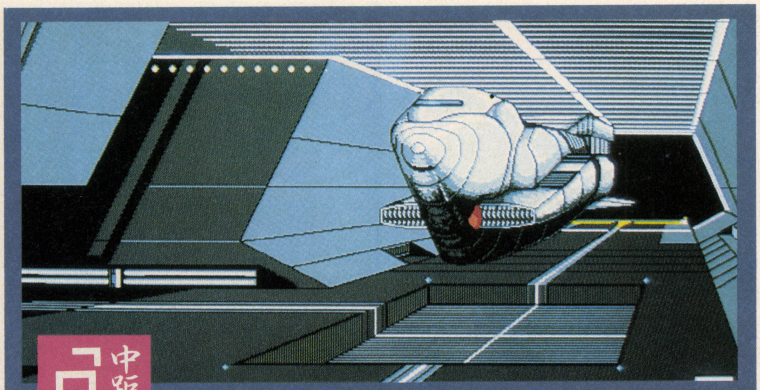


敵ステーションの最深部。ぶ厚い壁で塞がれている。

そしてグレードアップ

いたるところに仕掛けられたトラップや見張りの兵士とともにあったのは、生体保存カプセルに入れられた冷凍された人間の身体だった。これはいったい何を意味するのだろう。さらにビールやケンタッキーのポテトなどを発見。2万5千クレジットの入ったトランクも発見した。しかし、超能力戦士エイドリアンの命と引き換えに得た情報はもっと重要なものだったのだ。ステーションにいなかったR.W.スコップの居場所が判明したのだ。次の任務はおそらくコングロマリットの秘密会議が行われるという惑星での冒険となることだろう。

無事任務を終えたわれわれは死んだエイドリアンをクローン再生し、受け取った報酬で新しい宇宙船を購入した。今までの船では今後の作戦に耐えられそうになかったからである。新しい船は中距離巡洋艦フォックストロット型。マドック型よりも小型で性能がいい。まだまだ冒険は始まったばかり。これからも苦難の道が続きそうだ。

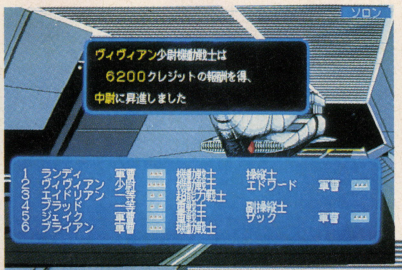


中距離護衛艦「ローエングリーン」

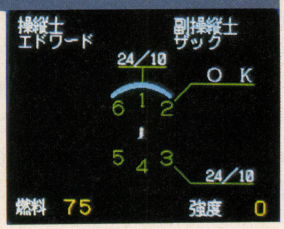
タイプ 中距離護衛艦
クラス アークIII型
船体重量 42トン
補強ユニット なし
防御シールド 反慣性防御シールド
兵装 超高速プラズマ弾×2
磁力砲×1

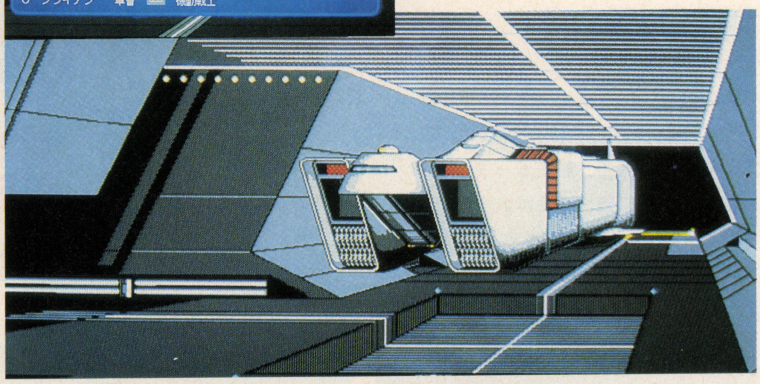
前部に主力兵器2つと後部に補助武装をしただけの、最も安価な宇宙船である。防御シールドも敵に向ける前方だけしか装備されていない。この兵装を最も有効に配置するパターンは2番と6番に主兵装を取りつけ、4番に副兵装をつけるというものだろう。

シールドは余裕がなければ前方だけで十分だ。武装も船のエネルギーを消費するタイプよりも弾丸を使うタイプのもののほうがいい。



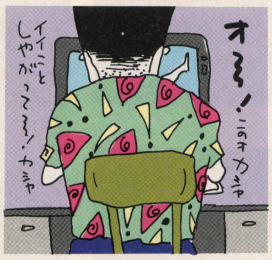
任務終了後中尉に昇進、給料が上がる。





ぐるぐる天国

さらわれた姫を捜せ！
お笑いモンスターを倒し、4人のギャルを次々裸にしながら旅を続ける、まるでくりいむ・れもんのような楽しいRPG。



疲れた頭をリフレッシュする明るいエッチなゲームソフト

おめみえ之巻

真実プロ
■PC-8801シリーズ（VAのみ不可）
¥7,800円（税別）

やはり、こんなワンパターンのせっていでは、やる気になってはくれぬのか・・・
すまなかった・・・。
真実プロのスタッフともども、大いにハンセイするから、ゆるしてくれ。

わしがマエラクエンのアルマン王であるぞ。

パラ教教会へようこそ。明るい魔術はいかがですか？

『おねーさん』いらっしゃいませー。
明るい人生は、明るい『えっち』から・・・が、あいことばの、パラ教教会でえす。

ハロー。ポプコムの人生相談室長こと、立川談之助です。今回は1人で部屋にこもってもんもんとパソコンをやり続けている諸君に、馬鹿ウケのゲームソフトを紹介してしまおう。やってる者だけでなく、見ている者にもウケてしまうという〝明るく笑えるRPG〟という世にも珍しいソフトなのだ。ストーリーは、主人公の君が、さらわれたお姫様を捜す旅に出るという、あまりにも基本的な、小学校1年の教科書のようなストーリーなのだが、君を待ち受けているのはいつものRPGのような冒険と謎ときと闘いではない。あるのはシャレと冗談とお色気なのだ。

マップの広さもダンジョンも謎も、ほとんどRPGの入門編といえるぐらいシンプルである。RPG名人の君なら目を閉じてもできるくらいだ。しかしこのゲームの作者はそんなことより、うけるキャラ、アホなアイテム、登場人物の飛ばすしょうもないギャグに命をかけているのだ。いったいどういう性格なのか、一度しみじみ話がしてみたい。

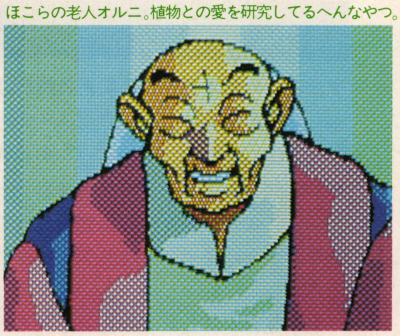
それでは笑いの旅に出よう

君の住むマエラクエンという国は、〝明るいエッチ〟を行うパラ教を信仰している。まず国名、設定からギャグである。めげずに先に進もう。ところが〝暗いもんもんとしたえっち〟のドヨ教が広まり、教祖のドルードがパラ教の教団長のキャルピラーナ姫をさらって隠してしまった。君は王様に頼まれ姫を捜す旅に出る。行く手には次々とドヨ教を信じる暗いモンスターが現れ、君を暗くしようとする。このモンスターのキャラクターが強烈で、とくに〝顔面きょうき〟などが出ると、しばらく笑ってゲームができないほどの迫力がある。ぜひ大きなディスプレイでやってほしい。姫を捜すには、ドヨ教に捕ら

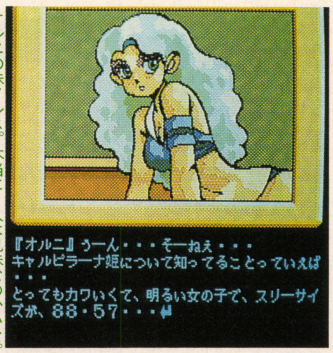
パラメーターの見方・・・

明るさ……明るくないと生きていけない。ゼロになったらゲームオーバー。
ノリ……ノリが悪いと攻撃がなかなか効かない。ハマジマンを食べると回復。
愛……地球を救う、のではなく、愛がなければ魔術が使えないのである。
お金……武器、アイテムばかりでなく魔術もお金で買える。単位はポル。

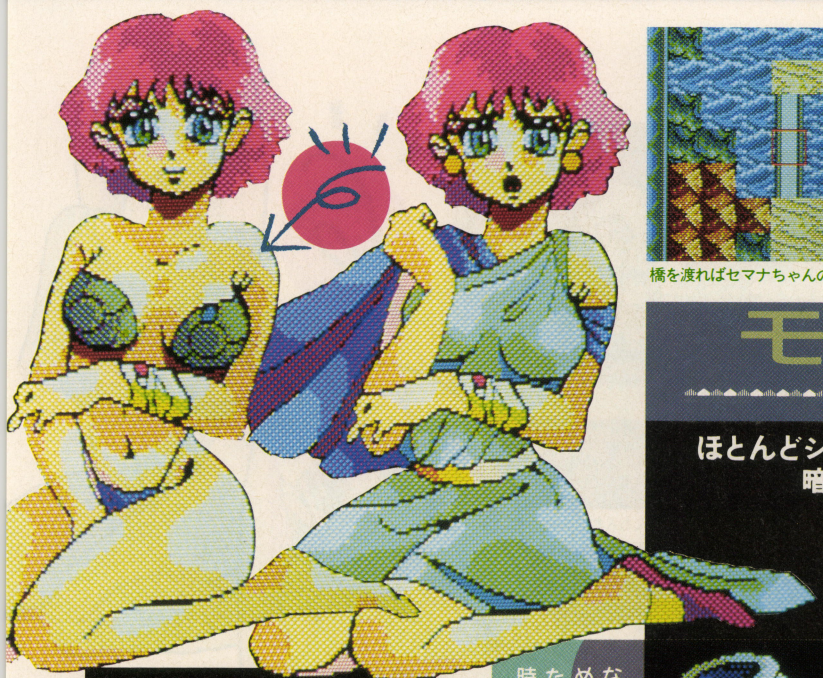
ほこらの老人オルニ。植物との愛を研究してるへんなやつ。



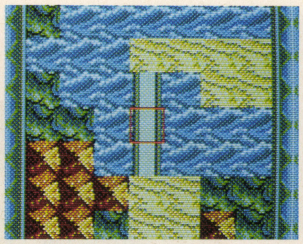
オルニの妹ノルス。本当に2人は兄妹なのかいな。



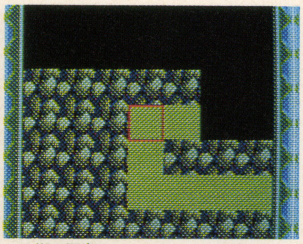
『オルニ』うーん・・・そーねえ・・・
キャルピラーナ姫について知ってることっていえば・・・
とっても力ワいくて、明るい女の子で、スリーサイズが、88・57・・・



最初のギャル、セマナちゃん。
服についた呪守魔を倒すと……



橋を渡ればセマナちゃんのいるハナ湖だ。



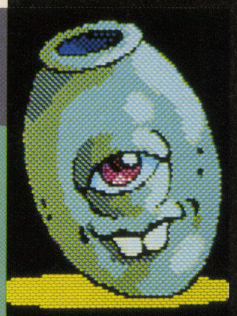
ハナ湖の洞窟。アッ、たいまつを忘れた！

モンスター その1

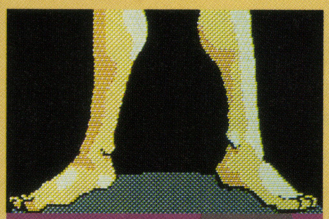
ほとんどシャレと冗談で生まれた根っから暗いドヨ教のモンスター

呪守魔

とらわれた女の子にとりついているモンスター



なんともヒワイな姿のデバかめ。たいして強くないのにやたら防御力が高くて、倒すのに時間がかかるやっかいなやつ。



ロングサイズ。背が高すぎて足しか見えない。うまく倒せれば、最初のギャルが……。

シマウマの親類のトラウマ。アフリカ原産のくせに、暗い洞窟に好んで住むひねくれ者。うっくつの砦を使うぞ。

マイルド。ライトよりは強いがショートより弱い。健康のため倒しすぎに注意しよう。

えられている４人の女の子を救い、情報とアイテムをもらわなければならないのだが、この女の子の服にはすべて(下着まで)呪守魔(じゅもりま)がついていて、これを倒して女の子を裸にしないと情報が聞けないという、じつにワザトらしい設定になっているのだ。この４人、じつにかわいいキャラだし、それぞれタイプが違うのだ。君の好みのギャルはだれかな。それではさっそく女の子を脱がせに、いや姫を捜しに出発。

最初のは キャピキャピ娘

初めに王様に「姫を捜してくれるか」と聞かれるが、いいえと答えると頭のネーム入れからやり直さなければならないのでそんな馬鹿はよそう。城を出てオータマゴの町を歩いていると、女の子・おねえさん・おじさんがそれぞれ情報をくれる。それに従って北のほこらの老人に会いにいくと、さっそくドヨ教のモンスターが現れる。最初に出るのはヨンヨンという、オッパイのお化けのようなキャラだ。このゲームの戦闘は、殺し合いでなく、相手を明るくさせれば勝ち、暗くなったら負けという、まことに人道的な方法である。

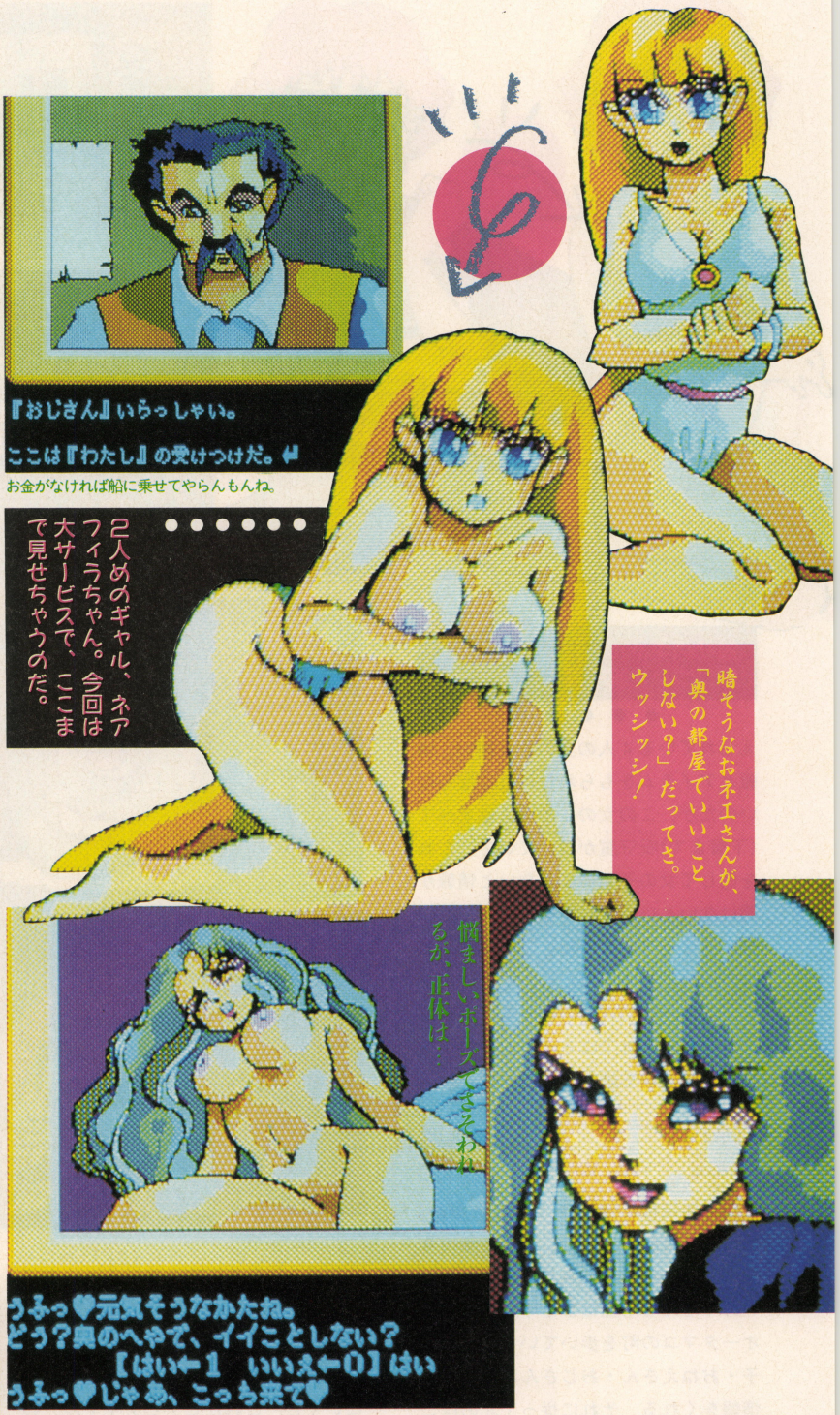
植物との愛を研究しているというアブナい老人は、妹が姫のことを知っているといって場所を教えてくれる。おじいさんの妹だから期待しないで会いにいくと、これがピチピチギャル。40歳も年が違うのだそうだ。どういう親を持っているのだろう。話を聞くと、１番めの女の子が、南西の湖の中央にある洞窟にいるという。やった。すぐに脱がせ、いや救いにいきたいが、このあたりにはかなり強い敵がいるので、ある程度レベルを上げないと苦しい。

強力な敵と戦いながらやっと洞窟の奥にたどり着くと、最初の女の子セマナちゃんに会えた。ショートカットでボーイッシュな女高生ピチピチギャルといったタイプだ。邪魔をするたばこ産業の回し者のような呪守魔(じゅもりま)をすべて倒し、セマナちゃんを裸にすると、恥ずかしがらずに君に情報とアイテムをくれる。かわいいからといって、直前でセーブして何度も脱がすようなかわいそうなことはやめよう。

金髪のお嬢さま

このゲームでは、君のレベルが上がるといきなり強くなり、今までてこずっていた敵も楽勝に倒せるようになるのだが、そのぶんメチャ強の敵がいきなり攻撃してくるので、アッというまにゲームオーバーになってしまう。レベルが上がったらまめにセーブしておかないと泣きを見るぞ。またダンジョンの暗闇では敵の暗さがパワーアップするので、ダンジョンに入る前にもセーブしたほうが安心である。

湖を西に行くとナモナシの町。そこで情報を聞いて、渡し場から船に乗って洞窟を経て新大陸に渡る。洞窟の東の町ハーシタッテで、２番めの女の子の情報が手に入る。車輪を背負ったヘッセなどという文学的な敵を倒しながら女の子のいる南の洞窟に行くと、金髪のロングヘアが美しい、お嬢さまタイプのネアフィラちゃんに会えた。こんなかわいい子を脱がすのはかわいそうと思いながら、たちまち裸にしてしまうと、ボインがまぶしい。ずっと見ていたいが、姫を捜さなければいけないので、残念ながら先に進もう。



どっかで見たキャラ

このゲームの敵は、モンスターといってもほとんどが人間のキャラなのだ。それもよくこれだけ集めたと思うくらい暗い人物が出てくる。中間管理職、フリンガンボー、ぐっちー、ケンケンなどは本当に身の回りにいそうである。

ハーシタッテの東にある橋を渡ってまっすぐ行くと、１軒の家がある。入ると色っぽいおねえさんが出てきて、いきなり「いいことしましょ」とすごいポーズで誘ってくる。ワォッなんとうれしいゲームなのだ。しかし調子にのってエッチしようとするとたちまち正体を現す。これがバカ強の敵なのだ。エッチするときはセーブを忘れずに。しかしうまく明るくさせれば、君にいいことを教えてくれるはずだ。

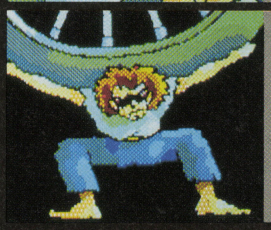
そこから東に行って橋を渡るとンメ

アイテム

いんばあた…暗くなったときに使えば明るさが回復する。大量に持とう。
ハマジマン…ノリを回復する。たんなるダジャレアイテム。
ウツセミ…ウツ病を回復するアイテム。ほとんど意味不明。
たいまつ…これがなくてダンジョンを通れる人はエライ。

モンスター その2

出た！　これが噂の顔面きょうき。眠気も吹っ飛ぶ顔面パワーはじつに強烈だ。



いつも車輪を背負っているのはヘッセ。学校の先生が見たら怒りそうなキャラ。

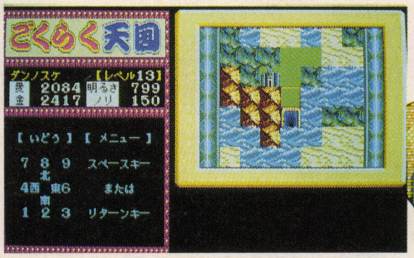
究極の手抜きキャラやみよのカラス。何しろ明るくなっても姿を現さない。

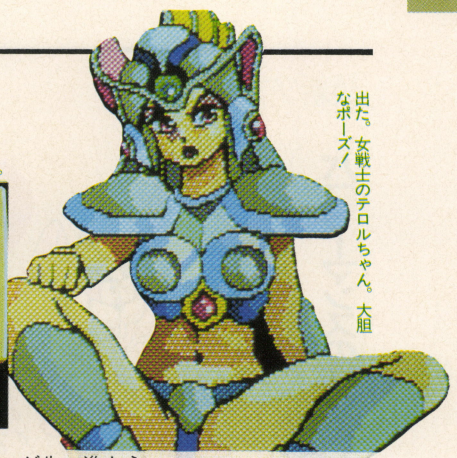
『唄いおねーさん』いらっしゃい。
あなたの人生は、まちがっています！
あなたは明るいので、そのままでは、明るい『えっち』を、いたしてしまうところでした・・・↵

ここはドヨ教の教会。間違えて入ったらおしおきよ。

島の老人ドントじゃ。強力な魔術を教えてしんぜよう。

ここがチューリップ城。３人めのギャルがいるという噂だ。





出た。女戦士のテロルちゃん。大胆なポーズ！

シマという、足立区にありそうな町（東京以外の方、ごめんなさい）。ここには教会が２軒あるが、片方はドヨ教の教会で、入っただけで愛と明るさをガッポリ取られるから注意！

大陸に戻って西へ西へ行くと老人の町ケンケン。強い武器や明るさ全快のナチュラルハイというアイテムを売っているが、高すぎて手が出ない。貧乏人はつらい！　この町の西の島に住む老人を訪ねると、一発で相手を倒す強力な魔法を教えてくれる。その名も「愛の波動砲」。ムチャクチャなネーミングである。

大陸を、今度は東へ東へと行くとコンベイの町に出る。そこの情報で、３人めの女の子は北の島のチューリップ城にいるという。今度はどんなタイプの女の子だろう。ワクワクしながら城に入るとおじさん、パパ、ゆうかんマダムといった中年モンスターが現れる。強いが倒すとお金がガッポリもうかる。だからチューリップ城なのだ。わからない人はお父さんに聞きなさい。

お金がたまったところでやっと３人めの女の子に会えた。今度の女の子は、ヨロイを着てたいそう威勢がいい。姫の近衛隊長のテロルちゃんという女戦士なのだ。また座ったポーズが大胆で色っぽいのだ。最初のヨロイを脱がすとその下にサラシを巻いて胸をガードしている。まるでうる星やつらの弁天と竜之介をミックスしたようなキャラである。アニパロのファンの方必見！　その大胆なポーズのまま裸になってくれるのもうれしいではないか。全部脱がすと、お礼にどんな扉でも開けられるマスターキーをもらえる。別れるのはつらいが君には任務がある。残念だが先へ進もう。

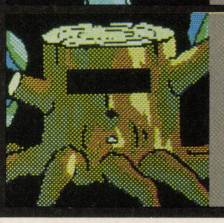
レベルアップして前進

やっと３人の女の子を脱がせて、残るは１人。しかしこの先にはまだまだ暗くて強い敵が数多く待ち受けているのである。チューリップ城でもうけたお金で、一度ケンケンに戻って強力な武器、防具、アイテム、魔術を仕入れておこう。そして最後の女の子を脱がせ、いや救い（これぱっかりや）、キャルピラーナ姫を捜し出すまで、君の冒険とエッチの旅は続くのである。早く助けないと姫が危ない。急げ勇士よ！

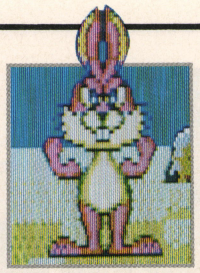
モンスター その3

オジサンはお金持ちなのだ。一緒に遊んでくれればおこづかいをあげよう。

私はゆうかんマダムよ。ヒマなときはタ刊を配ってお金もうけしているわ。

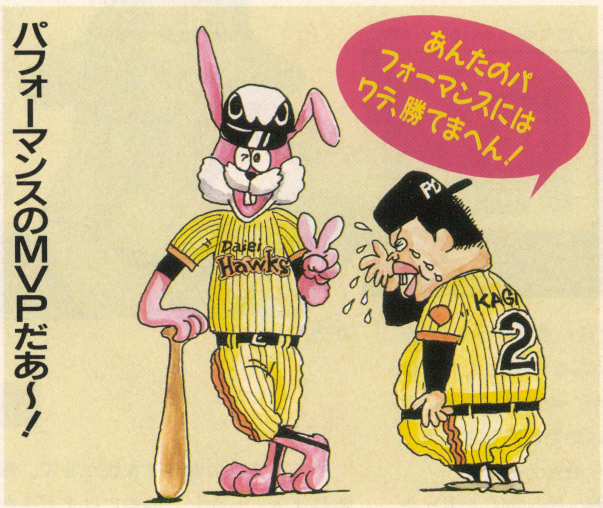


みこうかいカフ。倒せば大金が手に入るが、やたら手を出すとヤケドするぞ。



「新作HOT情報」「ソフトレビュー」と2か月連続で紹介したシステムソフトの『遊兎伝』。ついに3か月連続紹介で「最新ソフト徹底攻略法」に登場！　米大リーグにたとえるなら2A、3Aと着実にランクを上げ、いよいよメジャーリーグに登場、といったところ。

このゲームは、メチャクチャむずかしいというわけではない。老若男女が楽しめるというライト感覚のゲームだけに、徹底的に攻略してしまうと、みんなの楽しみがなくなってしまう。だから、ほどほどに攻略してしまおうというわけ。それではゲーム界の『福岡ダイエーホークス』ともいえるキャラクター・パフォーマンスゲーム、『遊兎伝』のほどほど徹底攻略法をいってみよ～か！



パフォーマンスのMVPだあ～！

YOU TO DEN 遊兎伝

朝と夜がある地上は、ヒジョーに楽しいのだ。

システムソフト
■PC-9801VM以降　¥7,800円(税別)

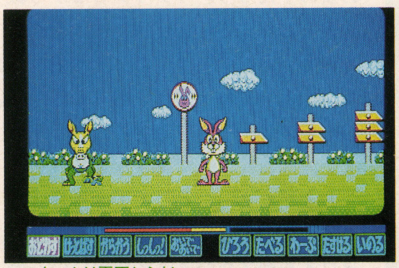
地上ステージ

餓死しないことが地上ステージの攻略法

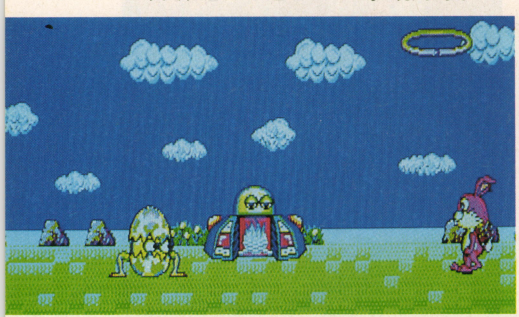
ぴのぼてか星の危機に立ち上がった〝ゆーと〟くんを操作し、この星を救うためには、まずやらなければならないことがある（プロローグ）。それはダルマの胸あたりに青白く燃える脳の炎を消してしまうこと。

青白い炎に触れるだけでいいんだけど、ダルマだってそうやすやすとは触れさせてくれない。子どものころよく遊んだ〝ダルマさんが転んだ〟の要領で、〝ゆーと〟くんが動いているのをダルマに見られるとマズイ。〝ダルマさんが転んだ〟では、オニに見つかると捕まってしまうが、このプロローグでは、〝ゆーと〟くんがポーンとはじき飛ばされてしまう。

ダルマの頭は右から左、左から右へと半回転をくり返している。規則的な動きならラクなんだけど、ときどき不規則な動きをするからややっこしい。だいたいがこの不規則な動きのときにひっかかってしまい飛ばされる。



スタートは平原からだ。



プロローグではライフメーター（画面下の赤いバー）が表示されないけれど、体力はこの間も消費されている。だからできるだけ早く炎を消したほうがいい。プロローグをクリアしたのはいいが、体力が残り少なくて動きが鈍くなると、地上ステージクリアは危ぶまれるからね。

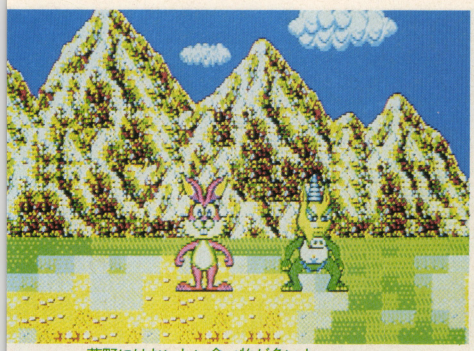
ほどほど攻略法 その1

プロローグでは、ダルマが見ていないときに動け！

なんて的確なアドバイスなんざんしょ……。

次に、地上ステージの攻略ポイントに目を移してみよう。ダルマに珍味を食べさせ、グルメランプが4つすべて点灯すれば地上ステージをクリアする。グルメを自称するダルマに、グッドの判定を下させるのはなかなかむずかしい。

判定はダルマのおなかから出てくる3匹の子ダルマが、〝○〟〝×〟で表示する。○が2個上がるとグルメランプが1つ、オール○だと2つ点灯する。オール×の判定を受けると、せっかく点灯したランプが1つ消えてしまう。また、同じ食べ物を食べさせても〝ア・キ・タ〟といって判定してくれない。



荒野にはおいしい食べ物が多いよ。

それではポイントの高い食べ物は、いったいナニなのか？　それは「食べ物マメ知識」で紹介するとしよう。

ゲームオーバーのパターンは2種類あり、1つはライフメーターがゼロになったときと、もう1つはダルマがキャリアーを使って動物を10匹捕獲してしまったときだ。

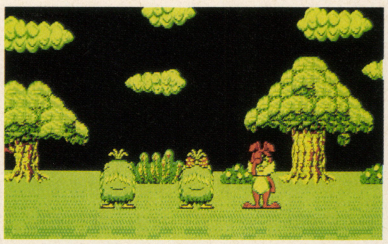
ライフメーターは食べ物を食べると回復するし、動物捕獲は〝たすける〟コールをすれば防ぐことができる。ライフメーターの赤いバーとキャリアーの動きに注意を払っていれば、ゲームオーバーにはならないはず。

地上ステージには、〝平原〟と〝荒野〟の2種類のシチュエーションがあり、この間はワープリングで空間移動できる。ライフメーターの回復率の高い食べ物は、〝荒野〟に多くあるようだ。また、夜になって〝ゆーと〟くんが眠そうなそぶりを見せたら、眠らせてあげよう。そうするとライフメーターがわずかだけど回復する。

ほどほど攻略法 その2

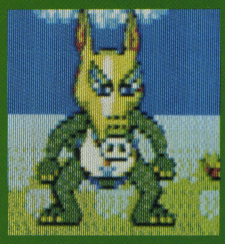
ライフメーターとキャリアーには、十分な気配りを。ケアレスミスが死を招く！

気配りさえ怠らなければ、攻撃を受けてアウトになるということはないので、動物たちのパフォーマンスを楽しみながら余裕を持ってプレイできる。

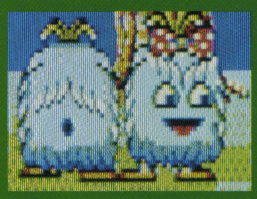


眠いときは、無理せず、寝ましょ！

地上で登場する動物キャラクターたち

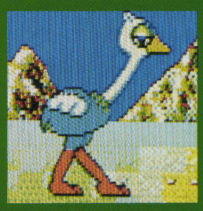


●ドブタ
いつもイライラしていて、怒りっぽい性格をしている。

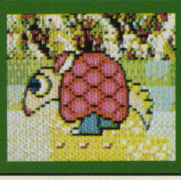


●モジ
ひょうきんでかつおとなしい性格。

●エッグ
ガニ股で歩く姿がかわいい。



●ダチョウ
怒らせると怖いけど、からかうとおもしろいしぐさをする。



●アルマジロ
怒ったりすると、体当たり攻撃をしてくる。

食べ物マメ知識

『遊兎伝』の地上ステージで重要なポイントを握るのが〝食べ物〟。ほどほど徹底攻略とはいっても、少しぐらいは徹底しておかなければ……。というわけでダルマが納得する〝食べ物〟と〝ゆーと〟くんの反すう能力がつく〝食べ物〟をコッソリと大胆に紹介してしまおう。

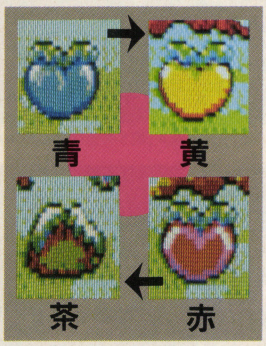
まず、写真左側の3種類の食べ物をダルマに食べさせれば、グルメランプが4つバッチリ点灯する。食べ物は時間がたつと変化するので、写真の状態になるまで待ってダルマに渡すように。いちばん左が〝○〟3つ、残りが〝○〟2つだ。

右側の3種類は、反すう能力がつく食べ物。反すう能力は次の地下ステージで重要な鍵を握ってくるので、必ず身につけておくこと。これも写真の状態になったときに食べるように！

ランプが稼げる食べ物

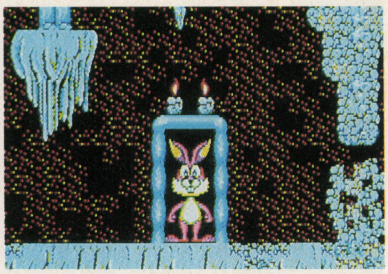
反すう能力がつく食べ物

時間がたつと食べ物も変化する！

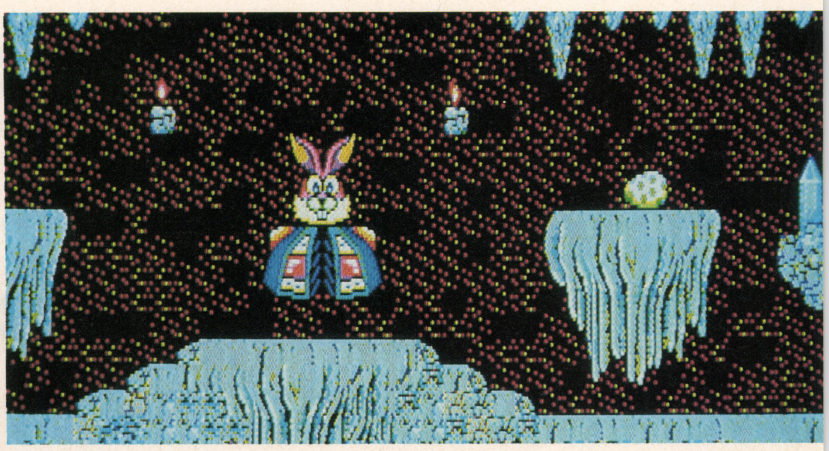


食べ物はすべて時間が経過するにつれ変化していく。どの状態がいちばんおいしいかは、自分自身の口で味わってみよう。

どの出口から出るかによって要塞ステージの条件が違ってくる



ここのカベは、何回か体当たりすると壊れる！



できるだけ遠くの出口から出るようにしよう

ダルマを満足させ、グルメランプを4つ点灯させると、ダルマが地下ステージまで連れていってくれる。〝ゆーと〟くんを地下に下ろすと、ダルマは自爆してしまう。

さぁ、地下ステージのスタートだ。

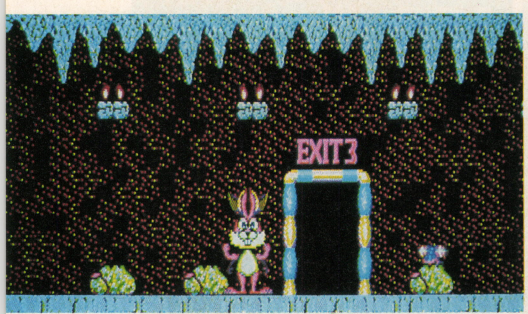
迷路になっている地下ステージでのポイントは、地上同様にやはり食べ物。地下では地上のように次々と土の中から食べ物が出てくることもないし、タマゴを産んでくれる動物もいない。落ちている食べ物がすべてだ。地下にある食べ物の数に限りがあるということは、ムダ食いをしていると、死つまりゲームオーバーにつながるというわけ。

先に書いた反すう能力が、地下ステージを攻略するうえで重要だということが、はっきりとわかったと思う。なにせ一度食べたものを反すうできるのだから、食べ物の少ない地下ではこれに勝る能力はない。

うれしいことに地下の食べ物は、すべてライフメーターを大幅に回復できるものばかりなので、数多く食べる必要はない。たとえば食べ物が3個落ちていて、2個食べればメーターがフルになるというときは、残りの1個を風呂敷に包んで持ち歩けば、いざというときの非常食になる。

出口はいくつかあって、そのすべてが要塞ステージへとつながっている。第1の出口は意外に簡単に見つけることができる。しかし、ここでダルマが自爆する寸前にいい残した「できるだけ遠い出口から出るように」という言葉が思い出されてくる。

その言葉の謎は次のページで解説するとして、まだガンバレると思ったら第2、第3の出口を探す努力をしよう。第2の出口もこれまた意外に簡単に見つかるはずだ。



第3の出口だ。はたして、第4、第5の出口はあるのか!?

ほどほど攻略法 その3

• • • • •

腹八分目、食べ物は粗末にしないように。

ほどほど攻略法 その4

• • • • •

急がば回れ、残り物に福がある。

これがカギだ！

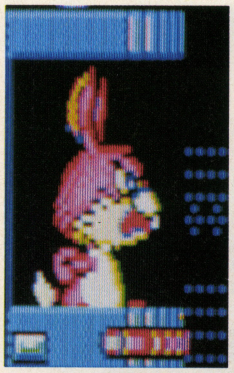
地下を歩き回っていると、上の写真の部屋にたどり着くはず。閉まっている扉を開けるには、カギが必要だ。赤と青の▲が、そのカギ。入り口の上にあるマークと同じカギを持っていけば扉は簡単に開く。

モジャの神殿のヒミツ

〔親切者は救われる〕

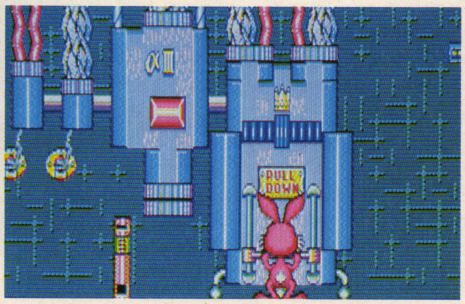
地上ステージでひょうきんモジャに優しくしたり、意地悪すると左のアイテムを出してくれる。これを持って写真の場所に来ると、モジャの神が反すう能力を上げてくれたり、神からヒドーイおしおきをされたりする。持てるものは1つだから、どちらかを選んで地下ステージに持ってこよう。

地下で登場するおもなキャラクターたち

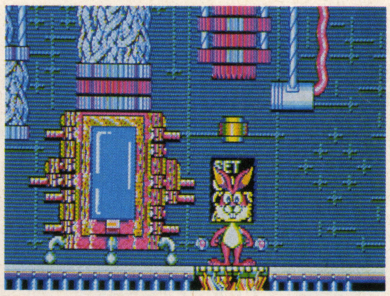


要塞ステージ

敵メインコンピュータとの最終決戦迫る!



自動販売機でパーツを買おう。

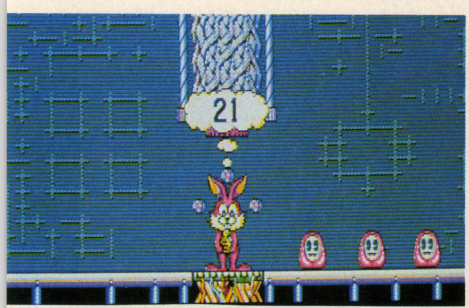


地下出口の謎はコインの数に関係している

地下ステージをクリアし要塞ステージに来ると、出口の謎が自然と解ける。遠くのドアから出れば出るほど、要塞ステージで使えるコインの数が多くなるのであ〜る！　このコインは何に使うかというと、メインコンピュータと戦うためのロボットのパーツを買うために使うのだ。

ロボットを完成させるためにはα、β、CPUの3つのパーツが必要で、1つのパーツを買うにはコイン1枚を支払わなければならない。つまり、ロボット1機作るのにコインが3枚必要になる。

ちなみに第1の出口から出るとコインは9枚。ロボットは最高でも3機しか作ることができない。ロボットなしではメインコンピュータと戦うことができないので、これはかなり不利な条件下での戦いを強いられることになる。



第3の出口から出ると、コインはナーント21個だ！

ロボットのパーツは自動販売機で買うわけだけど、この自動販売機はうれしいことにくじ付き。当たりのところにランプが止まれば、ジュースをもう1本買える、街によくある自動販売機と同じと思えばいい。ここでは王冠マークでランプが止まれば、大当たり！当たるとコインが3枚返ってくるから、もう1機ロボットが作れてしまう。

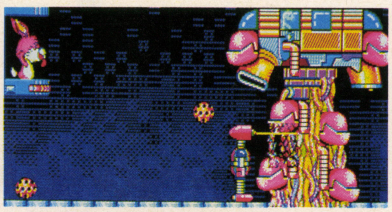
買ったパーツは1階の組み立てマシーンに持っていき、3種類のパーツがすべてそろったら、自動的にマシーンがロボットを作ってくれる。メカに自信のない人も安心してプレイできるわけだ。

ロボットが完成したら、転送装置へ。この転送装置も1階にある。ロボットが勝手に歩き出して転送装置に向かうので、ついていけば大丈夫だ。

メインコンピュータルームでは、ファンクションキー（どんな性能かはわからない）とテンキーでロボットを操作してメインコンピュータと戦う。敵はかなり強く、1回の戦いでは倒せない。

ほどほど攻略法 その5

攻撃型ロボットを作り、性能を把握して……、とにかく戦うっきゃない！



CPU1タイプで、メインコンピュータと最終決戦だ〜!!

ロボットが完成する確率は3/27だ！

自動販売機にコインを入れ、組み立てマシーンまで持っていけば自動的にロボットができ上がるのだから、ラクチンだと思うかもしれないが、それがそうでもない。パーツのα、β、CPUには、それぞれに3タイプのパーツがあるため、組み合わせは27通りにもなってしまう。しかも、完成ロボットの組み合わせは3通りしかないのだ。コインの必要性を身にしみて感じると思う。そのうえ完成ロボット3機のうち1機は、ほとんど役立たずとくればまぐれ当たりを期待するか、組み合わせを1つ1つつぶしていくしかない。最後に1つだけ特別に教えてあげよう。CPUIIIタイプはどうもダメみたいだ。

CHAPTER2のまとめ

エドワーズ殺しの真相に迫るべく、J.B.は、とあるホテルを拠点として捜査を開始した。学生時代の思い出がしみついた街を歩き回るうちに、何人かの協力者を得ることができた。女性カメラマンのリンディは、貴重な証拠写真を提供してくれた。タクシー運転手、ネルソン。彼は要注意人物の尾行に力を発揮した。第一発見者のポリスマン、ロン・クレーマーも、人物調査に協力してくれた。

協力者たちの力もあって、3人の男が捜査線上に浮かんできた。理髪店主のグラハム・ヤング、不動産業者のアルフレッド・シュルッツ、そして、ロビイストのジョージ・ヘンダソンである。

グラハムの告白…。エドワーズ殺しの犯人だといいはるのだが、供述に不合理な点が多過ぎる。だれかをかばっているようだ。しかし、彼の家からピストルが出てきたため、フレデリックの容疑は晴れた。続いて謎の電話……。指定されたケネディの墓に行ってみると、待っていたのはヘンダソンだ。すべてを話そうとした彼は、何者かにその場で射殺された！

コネクション —麻薬の影—

エドワーズ殺しのカギを握る人物、ジョージ・ヘンダソンが殺された！　現場はまたしても、ケネディの墓の前。しかもJ.B.の目前で起こったのだ。呆然とするJ.B.……。捜査は暗礁に乗り上げてしまった!?

J.B.HAROLD#3 D.C.CONNECTION

愛と死の迷路

第2の殺人！　事件は急展開を見せる。次はどうなる!?

CHAPTER 3

リバーヒルソフト

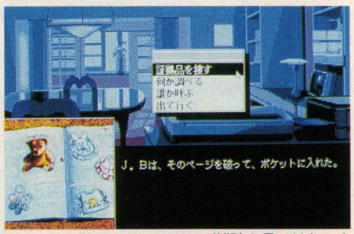
■PC-9800シリーズ（マウス専用）　¥9,800円（税別）

ヘンダソンは死んだ……。まさに解き明かされようとしていた秘密書類の謎は、再び闇に包まれてしまった。〝死人に口なし、か……〟。いつまでも、放心しているわけにはいかない。主のいなくなったヘンダソンのオフィスに行ってみる。家宅捜索してみると、アドレス帳を発見。そこには、エドワーズ、シュルッツの電話番号が記されていた。〝この3人は、1本の糸でつながっている。ヘンダソンの死が、かえすがえすも残念だ……〟。ヘンダソン・ルートの捜査は、暗礁に乗り上げてしまったようだ。

〝しかたがない。捜査の視点を変えてみようか〟。入手した証拠品を調べると、どうも麻薬がからんでいるようだ。

ケネディの墓の前に、ブレスマンが来ていた。彼は、ヘンダソン殺しの捜査に来たらしいのだが……。

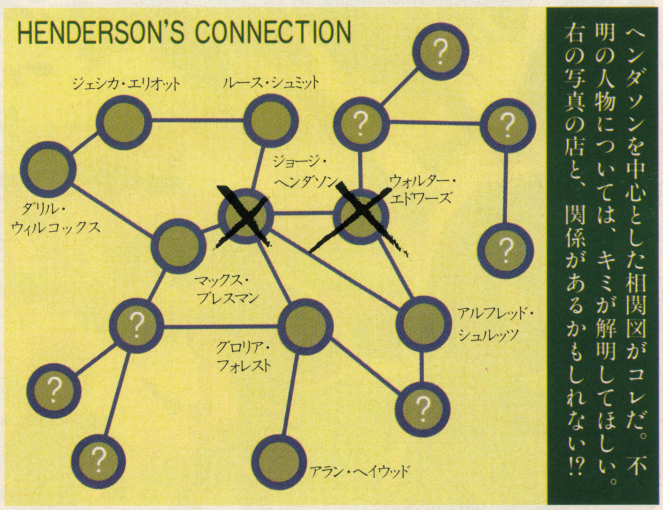
エドワーズに秘密指令を与えたＦＢＩ捜査官が麻薬捜査のスペシャリストだということも、それを裏づけているのではないか!?　ユニオン駅で拾った注射器、取り引きに利用されるという破れたトランプ札。この2つを手がかりにして、再び地道な捜査を開始する。



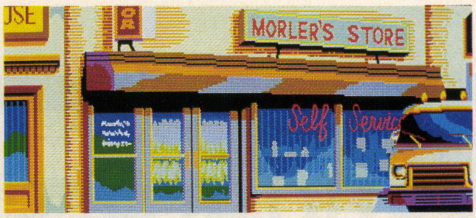
グロリアの部屋から、カタログ雑誌を見つけた。クマのぬいぐるみについた印は、何を意味するのか？

聞き込みを続けていると、「麻薬」という言葉に、過剰に反応する人物が何人か出てきた（※筆者注：本当は、ここですべての人名をバラしてしまいたい。ノドまで出ているのだ。しかし、それは許されることではない。いささか歯切れが悪くなるが、カンベンしてほしい）。その中には、「まさか!?」と思われる人物も含まれていたが、アーリントンの花屋の主人、オリバー・リッツの情報をもとに訪ねていった店のオーナーは、ことのほか怪しい。「ここには、麻薬に関係している人物はいませんよ」と強調するのだが、問いつめると、しどろもどろになってしまった。そして、ついにその店の店員のアパートから、コカインが発見されたのだ！　証拠品のコカインを突きつけると、オーナー、店員ともますます窮地に立たされたようだ。しかし、完全に口を割らせるには、証拠固めが足りない。〝ぬいぐるみ〟が、キーになりそうなのだが…。

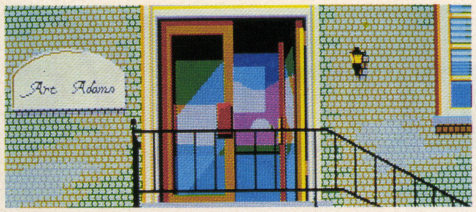
J.B.に会いにきたブレナー。「メトロポリタン病院」の医師だ。同僚のグロリアのようすがおかしいらしい。



ヘンダソンを中心とした相関図がコレだ。不明の人物については、キミが解明してほしい。右の写真の店と、関係があるかもしれない!?



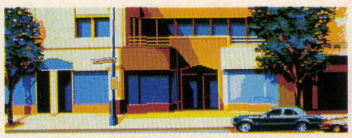
ドラッグストア。



画廊。

ジャーナリスト —J.B.の過去—

コカイン・コネクションの解明には、もう少し時間がかかりそうだ。再び目を転じて、事件にまつわる男と女について考えてみる。もうひとつしっくりいっていない、フレデリックとジェシカの関係。そして、フレデリックに金のライターを贈った女……。この三角関係を、もっと追求してみる必要がありそうだ。どうやらこの女が、エドワーズ殺しに深いかかわりがありそうなのだ(筆者注:この女は、J.B.の追及に負けて、ついにあることを白状した。それは、フレデリックのアパートにあったピストルに関係がある)。



「ワシントン・プレス」。ヘイウッドのいる新聞社だ。

そして、リンディ・リーフィールド。弁護士のウールリッチの知り合いだという彼女も、謎が多い女だ。〝このオレに特別な感情を持っているようだ……〟。彼女の宿泊しているホテルに行くと、1人のジャーナリストの電話番号を教えてくれた。「会っておいて損はない人物よ」と彼女がいう男は、「ワシントン・プレス」に勤務するアラン・ヘイウッド。〝とりあえず、電話だけでもかけてみるか……〟。いったんホテルに戻り、ワシントン・プレスに電話をかけた。

ヘイウッドは、好感の持てる男であった。驚いたことに、彼は、ジャクリーヌの事件の取材をしていたという。〝苦い思い出……。オレとジャクリーヌのことを知っている男に、こんなところで出会うとは! この男は、もしかしたら、今もなおシコリとなっているあの事件について、何か重要なことを知っているかもしれない……〟。

ヘイウッドはまた、グロリア・フォレストの昔の同僚であった。挙動不審な彼女の過去を知る男……。ヘイウッドも事件のカギを握っている!?

アラン・ヘイウッド

32歳。ワシントン・プレスに勤務する新聞記者だ。ジャクリーヌが殺された事件を、取材したという。

ポンセ・ハロルドの推理

この事件には、麻薬がからんでいる。ポンセ・ハロルドのかる〜い頭でも、そのくらいのことはわかった。断言しよう。左の6人は、すべて麻薬に関係している(もっとも、ブレスマンは捜査官という立場であるが……)。しかし、その関連がわからない。たとえば、シュルッツとフローレンスを結ぶ糸はあるのだろうか? このあたりの真相は、賢明なるキミたちにお任せしたい(あ〜あ、情けない探偵である)。

シュルッツは、相変わらずノラリクラリと逃げ回っている。この男が何かを握っているのは確実なのだが……。そして、彼の陰に見え隠れする女の存在。左下の〝?〟がその女である。もしかすると、左上のシルエットと同一人物かもしれない!? 彼女の名はすでにわかっているが、残念ながらここで明かすわけにはいかない。

まん中のシルエットの男は、ポンセが麻薬コネクションの中心人物とニラんでいる男だ(この男の名も明かせない。ううっ、ツライ)。

最後にブレスマン。彼はヘンダソン殺しの容疑者だ。機密を守るためなら、なんでもするだろう。

KEY PERSONS

?(女)

アルフレッド・シュルッツ

?(男)

マックス・ブレスマン

?(女)

フローレンス・ヤング

徹底レポート！

Wanderers from Ys

ワンダラーズ・フロム・イース

日本ファルコム

■PC-8801SR／88VAシリーズ　¥8,700円(税別)
7月21日発売予定　問日本ファルコム☎0425-27-6501

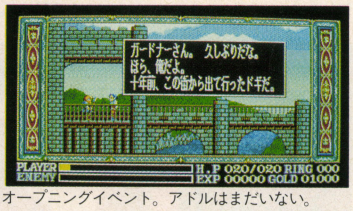
ゲームとイベントが幾重にもサンドイッチされた、文字どおりのアクティブ冒険活劇ゲーム！

ついに『イースIII』をプレイしたぞ。その第1印象はというと、まず、冒険にかかわってくるほかのキャラクターの存在感がずっと強くなっていることだ。以前のメッセージ受け渡し人というものから、目的を持って動き回っている人々へと変化しているんだ。その中で、アドルの役割もよりはっきりとしていて、ストーリーの流れにも無理を感じない。アドベンチャーゲームの特徴が完全に前面に出てきた感じだ。そして、なんといってもゲーム中のキャラがそのまま動いてしゃべるイベントシーンが楽しい。プレイを進めていて、いつイベントが始まるか心待ちにしてしまうほどなんだ。プレイヤーをワクワクさせるという点だけでも、この演出はすごいものがあると思ったね。

なにしろ楽しい！

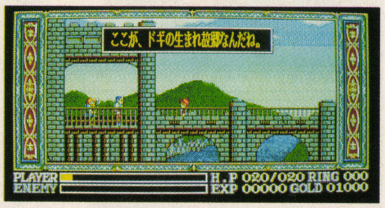
またまた今月も無事に(？)お会いできましたね、ジラーフ川崎です。とうとう立川へ行って、『イースIII』をプレイしてきました。そうそう、のっけからお詫びなんですけど、正式タイトルは『ワンダラーズ・フロム・イース』です。『イースIII』というのは、略称なんでした。『ワンダラーズ……』だとちょっと長いので、ときどき『III』という表現を使うことがあるかもしれないけど（『I』や『II』と対比させる必要がある場合とかね）、今後はできるだけ『ワンダラーズ……』の表記で統一するようにしますね。ファルコムでも、『III』とすると、ストーリーのつながっている「パート3」のような印象になるので、わざと避けたんだろうからね。

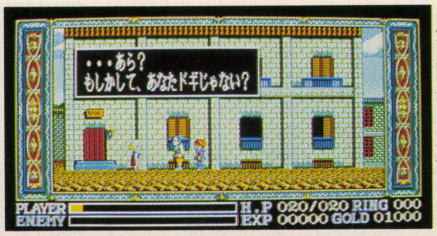
さて、その『ワンダラーズ……』なんですけど、正直いって驚いています。『I』や『II』のイメージを残したまま、真横から見た上下左右スクロールにシステムを変えただけのゲームだと思っていたんだ。三重スクロールだけでも、十分に画期的だったから、それがウリのゲームだと信じていたわけ。ところが、実際にプレイしてみると、



オープニングイベント。アドルはまだいない。

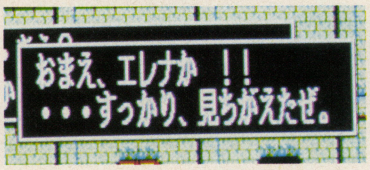
振り向いて、アドルを呼ぶドギ。右からアドルが歩いて登場。セリフの色に注意。



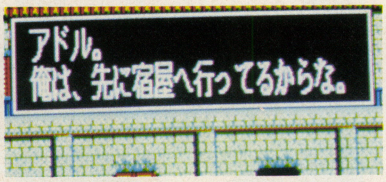


宿から飛び出してきた幼なじみにぶつかられるドギです。

見送るドギ、右手へ去るエレナさん。無言のアドル。



おっ、ドギは名前を覚えているようですねぇ。



ドギは宿の中に入ってしまいます。勝手なヤツだ！

このお姉さん、ほんとにじっとしていないんです。

ほったらかしのアドル。ここからコントロールが効くようになる。

そんな安易な発想で作られたゲームじゃなかったんだ。デモを見て、単純に信じ込んでしまったあたり、反省しないといけないなぁ。

最大の特徴は、サブキャラを含めてシナリオがよく練ってあること、これにつきる。ストーリーにサブキャラが参加している。そういうとなんかへんな感じがするけど、いちばん当たっているんじゃないかと思う。

今までのゲームって、イベントをこなすごとに、新しいサブキャラと会って、アイテムをもらうとか情報を教えてくれて、さらに次のイベントへのステップが進むというスタイルだったよね。たとえ同じサブキャラが先回りをして待っていたとしても、効果だけみれば別人だってかまわないわけ。

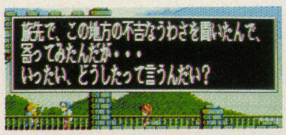
それが、『ワンダラーズ……』の場合、イベントでサブキャラが歩いてきたり、話しかけてくるもんだから、そのキャラクターの個性が感じられる。動作っていうのは、大切なんだなぁとしみじみ思った。どんなゲームでもイベントキャラよりモンスターとかトラップといった「動くもの」の印象のほうが強いよね。サブキャラって完全に伝言板だと思ってプレイしていたからね。

伝言板といえば、まず思い浮かぶのは町の人々。ここでも興味深い手法が使われている。『Ⅰ』や『Ⅱ』だと、歩いていてぶつかると話が聞けたね。ところが、すべて話を聞いてしまったあとでは、ぶつかるごとにメッセージが表示されて、邪魔なんだよね。

『ワンダラーズ……』は横スクロールになった関係で、町の人とつねにすれ違わなくてはならない。そこで、相手の目の前に止まってスペース・キーというスタイルに変わっているんだ。ただ、それだけだと歩いている相手とのタイミングがシビアだから、こちらが立ち止まっていると、歩いている町の人も、こちら（アドル）の前で立ち止まるようになっている。

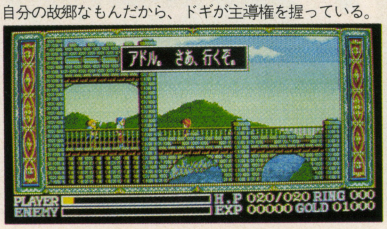
キーの配置とかタイミングの取り方で操作性をよくするだけでなく、タイミングが取りやすいようにサブキャラの行動のほうもコントロールされている。これは操作性ということについて、1歩進んだ考え方といえるね。こちらが話を聞きたがって待っていると、相手も話しかけられやすいように立ち止まってくれる、というのがなんか無性にウレシイし。

サブキャラを含む世界（環境といってもいいかな）に、動的なイメージがあるところが、『ワンダラーズ……』のイイところとして、まず強調しておきたかったんだ。このことは、ゲームを始めた直後に、オープニング・イベントとしてプレイヤーに印象づけられるような演出もされている。最初にドギが現れて、ひととおり門番や女の子と話が終わるまで、プレイヤーはただスペース・バーを押すだけ。アドルのコントロールはできないんだ。



不吉なうわさっていうのは、プロローグにでてくるね。

自分の故郷なもんだから、ドギが主導権を握っている。



イース

ていねいに作られたストーリーと優しい絵を持つ不朽の名作。

今ごろ何をいってんだ、とか思わないでいただきたい。最新作が出たことだし、この機会に『イース』の特徴をまとめてみようと考えたわけです。

『イース』が出たのは'87年の6月。RPGブームが絶頂期に向かう途中といっていいかな。マップはより広く、モンスターの数もどんどん増えていった時期なんだよね。ところが、まだRPGというものが誤解されていて、「モンスターと闘ってレベルアップするもの」がRPGだと信じられていた。

おかげで、ストーリーは一直線で、「キャラのレベルさえ上げればゲームが終わる」みたいなのが現れ始めたんだ。これってゲームとしては最低。このままだとRPGは飽きられてしまうって危機感はあったね。

『イース』の特徴を振り返ってみると、そういう状況に対する「ファルコム」の解答が見えてくる。まず、例の「半身あたり」だけど、これはだれでもが戦闘のコツをつかむことができるという点でスゴイわけ。コツがなかったらゲームじゃないんだけど、それが複雑だったりむずかしかったりすると、マニアしかできないものになっちゃう。

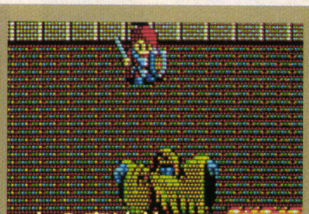
「デカキャラ」には2つの意味があるね。ストーリーの区切りとなっていること。それから弱点を見つけ出すまでのパズル性かな。ゲームの途中でプレイヤーが小さな充実感を得られるようなしくみを、いくつも埋め込んである。エンディングまで一気に引っ張られていってしまうんだ。

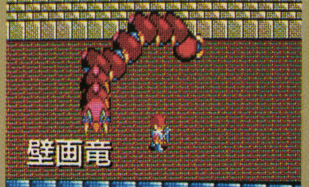
「女の子」のキャラクターも効果的に使われてる。ゲーム中の主人公とプレイヤーの両方への動機づけとして、無理がないっていうのかな。「無茶な依頼」や「話の飛躍」も、女の子を登場させることによってうまく丸め込んでしまっている。

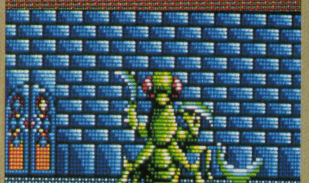
「RPGだから奇想天外でいい」というのではなく、プレイヤーの気持ちをゲームに向けさせるようなデザインを作り上げていった結果が『イース』のスタイルになっているわけだ。

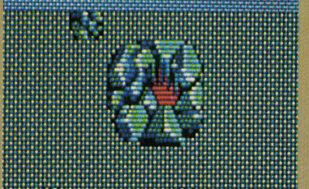
デカキャラアルバム パート1

こうして見ると、モンスターの個性が豊富であることがよくわかる。









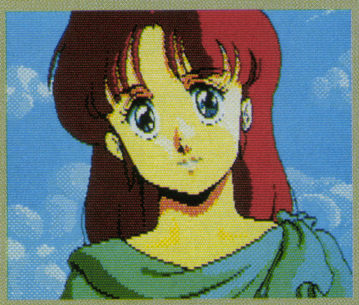
ドギったあ、オレのことだ！

牢獄の壁を突き破るというなかなか衝撃的な登場のしかたで、アドルを救出する役割を果たしたキャラクターだ。職業は盗賊ということになっていたが、正義感は人一倍強いようだ。エステリアの町を救うために、アドルよりもかなり早い時期からダームの塔に潜入している。重要なアイテムを持っていたしね。

『Ⅰ』と『Ⅱ』に登場したキャラクターのほとんどは町の住民か神官の子孫。部外者のドギとしては、アドルについて次の冒険を求めて旅をすることを選んだんだろうね。

イースII

氷の世界、地下水路、鐘つき堂と舞台装置の変化が最大の特徴。



前作『イース』の完結編。古代に栄えたイースの国をよみがえらせ、全世界を支配下に治めようとした「魔」と、アドルの力を借りてそれを阻止しようとした女神の戦いが描かれる。まっ、実際に戦うのはアドルなんだけどね。女神は、直接手を下さずに、助言とアイテムをくれるだけ。

魔法から生まれた「魔」を倒すために、かつて封印された魔法を、アドルが次々と杖の形で手に入れていくというのがサブ・テーマにもなっている。『I』ではマジックが使えないという不満があったけれど、両刃の剣という魔法の性質をさりげなく表現しながら、プレイヤーに思いっ切り使わせてくれているところなんか、なかなか考えさせられるね。

『II』の特徴をしいて挙げるとすれば、神殿や地下水路の階層マップ。それから鐘つき堂の多重スクロールということになるかな。とくに、水路のように、同じマップの上にいくつものルートを組み込んで、しかも意外性をも持たせているのはすごかった。あのマップは、歴史に残る名作だと思うよ。

それから、ルー。正確には、魔法でルーの姿を借りるわけだけど、複雑なマップを作っておいて、でもだれでもそれほど苦労しないである程度めぐることができる。『イース』のデザインの根底に流れている姿勢だよね。ルーで気づかされたのは、よくできたストーリーにはレベルアップが不要だってこと。戦闘よりもイベントのほうが楽しかったものね。実際、『II』ではレベルが振り切る前に、女神のもとにたどり着いてしまい、最後のデカキャラを倒せないで困った。

「レベルがないとプレイヤーの腕が上がらないから」レベルを設定しているのだそうだ。ゲームのシステムで必要なのではなく、演出の手法として使われているわけだ。これも特徴かな？

デカキャラアルバム パート2

魔法でないと倒せないというのが、ちょっと残念だったけどね。

なにしろアイテムが豊富！

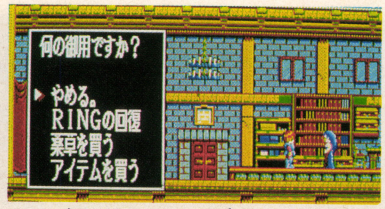
アイテムのほとんどが、ストーリーを進めるための小道具で、装備なんかは比率からいっても少ない。武器にしたって、デカキャラ対策でキャラクターの能力を上げるのに使われるわけだから、やはり演出のひとつと考えられるね。

それぞれの役割を理解してしかるべきところに収めるという、「はめ絵パズル」のような感覚があった。これは数値が上がるだけの武具より、ずっとおもしろい。グラフィックのキレイさもうれしかったしね。

ドギの生まれ故郷 レドモンドの町

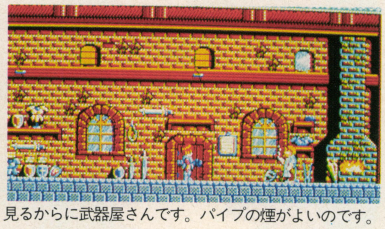
10年ぶりに故郷に帰ってきて、はしゃぎ気味のドギを先頭に、レドモンドの町のいちばん奥にある宿屋の前まで連れていかれる。話の終わったドギは、宿屋で待ってるとかいって、いなくなっちゃう。アドルが1人取り残されて、はたと気がつくわけだ、そうそう自分で動かさないとゲームが進まないんだなって。これって、その後も何度かくり返される。イベントが終わってもアドルがボーッとつっ立ってるってやつだ。

数少ないアドルのセリフ。もともと無口なのかな？



ここでいうRINGとは、マジックポイントのこと。

キレイに片づいている部屋なんですけどね。


見るからに武器屋さんです。パイプの煙がよいのです。

問題のおばあさんのようですね。どうすればいいのかな？

ホッとする間もなく

レドモンドの町は、重要な5つの建物からなっている。宿屋は、回復のための場所ではなく、ドギと会うためのところのようだ。ここで、ストーリーが新しい局面を迎えることが多い。それから町の実力者であるエドガーさんの自宅。家に閉じこもっているおばあさん、薬屋さんというか魔法屋さんかな、それと武器屋さん。

最初に持っている所持金で、とりあえず最低の武器・防具は買える。すっからかんになってしまうけど。なんというか、丸腰で行動する習慣がないんだねぇ。で、人に話しかけるたびに、思わず素振りをしてしまったりして。

多重スクロールがあんまりみごとなので、つい建物の裏手に回りたくなる。町が一本道というのはちょっと悲しいものがあるねぇ。『戦国ソーサリアン』みたいでいいから、町に何本か大通りがあったら雰囲気なのにね。もっとも、町にそんなに凝ってもムダってことはあるかな。

町の出口に近づいていくと、何やら人だかりができている。どうしたのかなーってのぞき込むと、ありゃ、ケガ人だ。イベントシーンが始まって、どうやらこれがて初めの冒険らしい。

ここの部分も凝っている。移動してきてサブキャラと接触するとイベントが始まるのだけれど、スクロールが途中で、サブキャラのグループが全員画面の中に入っていない。で、会話をするとスーっとスクロールして、ケガ人が中心にくるんだ。このあたりの気の使い方がウマイんですねぇ。

何やら人が集まっているようですけど……。

このエドガーさんの悩みが、冒険と関係してくる。

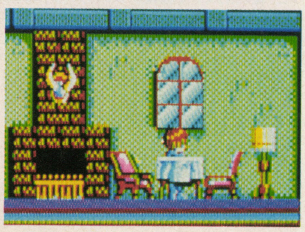
おばあさんと、ボブという名前を覚えておこうね。

えーっと、どうなるんですかねぇ、教えてほしい。

バレスタイン城って、あの遠くに見えるヤツかな？

こんなところまで凝ってる！

建物に入るときは、中が暗くて見えないんだ。ところが、外へ出ようと扉を開けると、なんと通りの絵が描かれているわけ。ちょっとした感動！　建物のなかでも、テーブルやイスが飾りに見えて、よってみるとちゃんと重ね合わされていたり。



そして採石場へ

『イース』シリーズの場合、地下といっても自然の洞窟っていうのは少ないね。人間が掘った穴にモンスターがやってくるとか、封じ込められていたものを目覚めさせてしまうスタイル。こういうしっかりした背景があると、生活臭っていうのかな、いかにもありそうって感じが出てくる。冒険がお膳立てされているんじゃなくて、そこで冒険が発生したんだって思い込めるわけ。こういうのってとても大切なことなんだね。

空間表現がうまい

平面（疑似３Ｄ）マップと違って広さを表現しにくいので、採石場までの道のりは省略されている。そのかわり、全体マップともいうべきものが表示されて、行く先を選べるんだ。最初は１か所だけなんだけど、ストーリーが進むと増えてくる。『II』のリターンの魔法みたいな感じだね。

採石場まで、ずっと歩いていくのだと、ちょっとたいへんかなぁって思っちゃうから、たぶんうまい処理なんだろうなぁ。目的地までモンスターと闘いながら歩いていくっていうのも考えられるけど、それだと別な印象のゲームになってしまうかもしれない。『ワンダラーズ…』はイベントとストーリーを重視するという方針がしっかりしているから、よけいな戦闘は入れたくなかったのかもしれない（あるいは、ただディスクの容量がたりなかったのかもね）。

突然、採石場の中から始まらないで、入り口を見せているのもいい感じ。さあ入るぞって心がまえができる。このささやかな空間は、ゲーム上でも大きな意味があって、HPを回復したり（例の日向ぼっこね）イベントシーンの舞台になっていたりする。中の暗さと青空の対比もウマイなって！

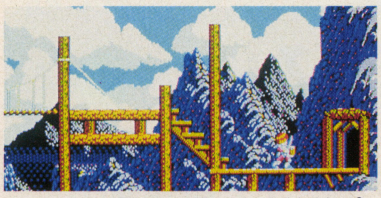
抗道の入り口から足場の組まれた縦穴までの間は、操作に慣れるための場所だ。「いろいろな戦闘パターンを試せるようにしてある」んだって。なるほど、ゲーム開始直後にしては、地形が険しいところがあったりして、ジャンプしないと進めないところもある。

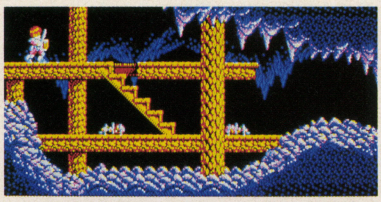
平らなところでは、クモがはい寄ってくるから、伏せて剣を突き出さないといけない。地面の高さが変化しているところでは、バタバタ飛んでるヤツとの高さや間合いを見きわめないとならない。

バサッと一発で一刀両断にできるまでは、けっこう苦労させられる。最初のレベルアップまでは、あんまり深く入り込まないほうがいいみたいだね。抗道の外をセーブポイントに決めておくと、あとあとラクだよ。

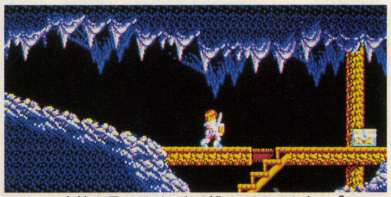
やっぱり、親切でいっているんでしょうね。

全体マップ。移動先を決めるカーソルはアドル！

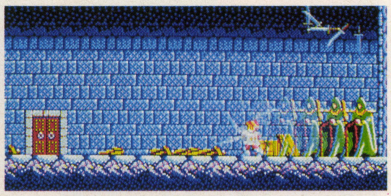

青い空、キレイな景色！　地下にもぐりたくなくなる？


暗い！　まあ足場がしっかりしているからイイけど。

縦穴の背景は、地底の河。滝がいくつもあるんだね。


はーい、宝箱を見っけ！　何が入ってるのかなー？

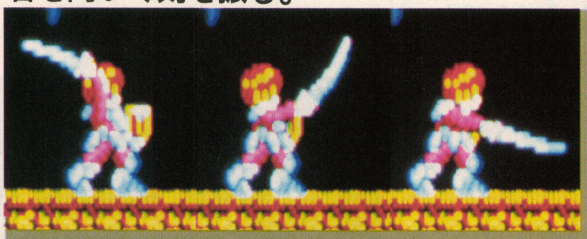
人を助けにきただけなのに、おこられてしまった！


デュラーンという名のデカキャラです。

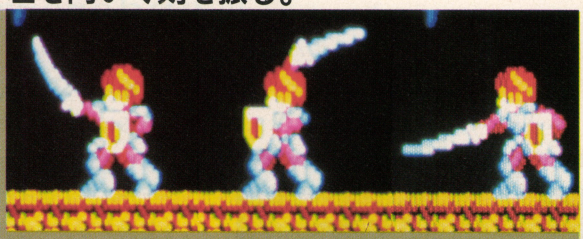
うれしい！

何が驚いたかって、魔法屋さんで薬草を買ったら「どうもありがとう」って深々とお辞儀されてしまった。こんなにていねいな対応をされたのって初めて。「売ってやるぞ」って感じの店が多いから、新鮮な感動がありました。

右を向いて剣を振る。



左を向いて剣を振る。



伏せて右へ剣を突き出す。

伏せて左へ剣を突き出す。

新しい操作に早く慣れろ！ アドルのアニメーションにも注目！

左右のどちらを向いているかで、キャラクターのグラフィックを描きわけているあたり、なかなかとんでもない。歩く姿だって、武具をつけているときといないときの2種類があるし、キャラクターへの執着は、とにかくすごいものがある。

左右の指に分担

デモ版で予想されたとおり、移動用のテン・キーのほかに、剣とジャンプの2つのキーが増えている。右手で移動をコントロールしながら、左手は剣を振るタイミングやジャンプに集中する。横スクロールのゲームに慣れていれば、そんなにとまどうこともないんだろうけどね。『I』や『II』に比べると、はるかにむずかしくなっているわけだ。

まず、上の連続写真を見てほしい。剣で攻撃するときのアニメーションパターンだ。注意すべきは、モンスターにダメージを与えることができるのは、このアニメーションパターンで剣の刃が描かれている部分だということだ。

たとえば、立ち姿勢で剣を振り続けているとする。ダメージを与えられるポイントは、斜め後ろ上方、前方直上そして前方やや下方の3か所。背後や頭上、足もとは攻撃できていない。

この、どこに刃先があるかを感覚的に体得していないと、「あれ？」ってことになりかねない。私ジラーフも、頭上を何ごともなく飛んでいく鳥に、おかしいなぁと首をかしげてました。

上を押しながら剣を使うと、この鳥に届くと気がついたのは、しばらくたってから。それでやっと、ただ剣を振り回し続けていても、けっして安全ではないことがわかったんだね。

さらにつけ加えると、「刃のどの部分に触ったかで、ダメージの度合いが違う」のだそうだ。きっ先と手元では剣の切れ味が違うわけでもないのだろうけど（刃の動くスピードはたしかに違う）、覚えておいたほうがいいのかもしれない。今のところ、とくに目立った違いは感じられない。きっとデカキャラなんかでシビアな闘いをするときに有利になるんだろう。

合わせ技が大切

移動キーとのコンビネーションプレイは、絶対に身につけないとならない。飛んでいるヤツとはいつくばってるヤツは、待っていればなんとかなる。しかし、ストーリーが進んで鞭だのモーニングスターだの、離れて攻撃できる武器を持っているヤツには苦戦させられるからだ。

必修科目その1は、剣を下に向けて相手の上に飛び降りるパターン。これは慣れると比較的簡単。なぜなら、ジャンプすると勝手に剣が下を向くようになっているから。攻撃キーを触らないでいいので、ジャンプの方向とタイミングだけ合わせればいいのだ。

その2は、階段を使って相手との高さを合わせる方法。上の床に小さいモンスターがいるときとか、剣を持って歩き回っているヤツの足に切りかかるときに便利。相手からダメージを受ける可能性が低いというのもよいところ。

それから、中途半端な高さを飛んでいるモンスターを待ち伏せするのにも有効だよ。

最後は、ジャンプの頂点で剣を振るパターン。これがうまくできないと、デカキャラが倒せない。これだけは練習あるのみかな。飛んでいるヤツに切りかかったり、足場から足場へ飛び移りながら、剣を振る練習をしてみてくださいな。

ティグレーの採石場

知らない人にいきなり怒られるわ、ものを取りにいかされると、ブキミなデカキャラが待っているわで、かんじんのエドガーさんをなかなか助けにいけない。あげくの果てに、早くしろときたもんだ。最初から人使いの荒いゲームだねぇ。とかいいながら、レベルさえ上がってしまえば、練習用の坑道なんか、ちっとも怖くない。もう、わがもの顔で走り回っていたりする。さらに先に進むと、地底の滝がとーってもキレイ！

少しずつ背景が

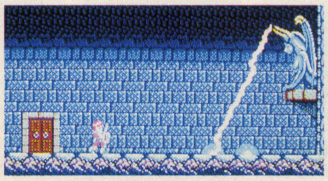
もちろん、ただの救出作戦だなんて思ってなかったけど、ちらほらと背景のシナリオが見え始めてくるんですね。宝箱を取り囲んでの会話とか、再び現れた、坑道の中でスーツを着ているへんなお兄さんとかね。ここは広いわりにモンスターも少ないし、滝の眺めはキレイだし、気分よくプレイできるところです。

しいていえば、ウキウキ走っていったら、頭上からイモムシがワッと降ってきて驚かされたことぐらいかな。いや、よくないっていうんじゃなくて、意表を突かれて喜んでいるんです。ゆだんすると、まだまだ危ない。

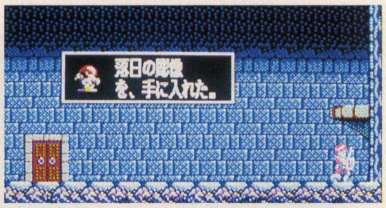
そう、滝のところって登れる。きっと上まで戻れると思ったから、挑戦してみたんですね（本当は、デカキャラにかるーくあしらわれてしまったんで、しかたなく戻ったんですけど……。入口の前でセーブしちゃったから）。

すごい苦労したけど、ちゃんと登れました。二段ジャンプがなくなって、ズーッとキーを押していれば高くジャンプできるようになっているんです。だから、左右のキーのタイミングさえなんとか覚えれば、自由に(？)行き来はできるはず。

そして、最初の彫像を手に入れることになるわけね。これが４つそろうとどうなるのか、とっても興味深い。そのためには、あとデカキャラ６体かぁ！



この稲妻攻撃が、超強力なんであります。



アイテム表のSTATUE欄が、ひとつうまった。

この人、どうやって入ってきたんだろう？

ドギが呼んでるって？何か事件でも起きたかな。

エレナさんは、オープニングでドギをけった人ね。

はいはい、ちゃんとやってますから安心して。

滝のシーンは、動いているともっとキレイなんだよ。

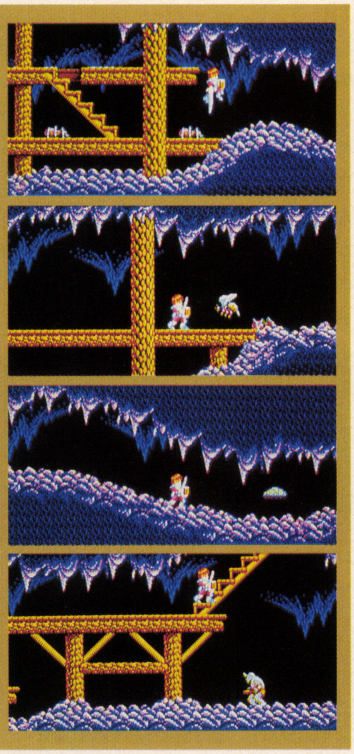
わー、何か落ちてきたゾ。行く手を阻まれる！

個性豊かなジャマ者たち

モンスターの形や大きさがみんな違うのって、やっぱりウレシイね。『ソーサリアン』で確立したシステムが、『ワンダラーズ……』にも生かされている。はいつくばって闘えるようになったから、なおさらモンスターの大きさの違いが重要になった。というか、大きさの違いが意味を持つようになったのかな。

よーく見ると、飛べないモンスターは水平なところだけを行ったり来たりしているね。巨大イモムシのように、突然飛び跳ねたり、上から降ってきて低いほうへと動いていくのもいるけど。

人間タイプのほうが闘いやすそうに見えるけど、倒したあとで意外にダメージを受けていたりするから注意。武器を持っているやつは危険！



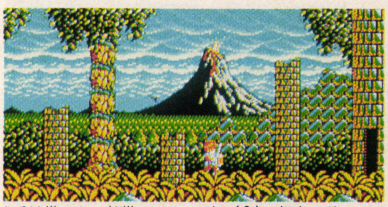
イルバーンズの遺跡で待ち受けるものは!

採石場で人を助け出したと思ったら、今度は行方不明の人捜しなんだって。ドギは、まるで勇者アドルのマネージャーみたい。とかなんとか文句をいいながら、新しいところへ行けるんで、単純に喜んでいるわけ。ここでは、けっこうまとまったイベントを食らっちゃうんですねー。ほんと一時はどうなることかと思っちゃった。上下スクロールのイベントシーンなんかもあって、システムの汎用性の高さもうかがえます。

火山にイヤな予感

遺跡に到着すると、遠景に火山が見えているわけ。その周囲を翼竜（？）が施回しているなんてとこは、はっきりいって好きです。といっても『II』では火山地帯で苦労させられたから、気を引き締めていかないとね（はい、ジラーフはやっと『II』を終わりました）。

とことこと歩いていくと、頭の上を何やら飛び回っている。ずんぐりむっくりした、フクロウとハーピーのあいの子みたいなヤツだ。これが気になってうるさいので、何度か攻撃を試みたんだけど、たいした効果は上げられなかった。あとからあとから補充されるのと、集まっているように見えて、いざ剣を振るってもせいぜいやっつけられるのは2羽ぐらい。ほっといたほうがよさそうだ。レベルアップのための相手としてもおすすめできない。



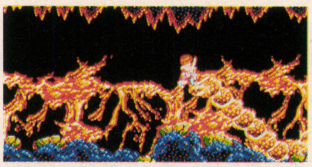
山岳地帯から、熱帯のジャングル（？）へ舞台は移る。

炎に歯が生えてる！めちゃくちゃ弱い。

えーっ！　盗み聞きしてたら、捕まっちゃった！

すいません、あとがないんで、あんまり寄らないで……。

ここって採り放題なんだ。これさえあれば！



『ロマンシア』のドラゴンみたいなヤツ。

最初の建物の入り口。ここから先は、たとえ空が見えていたとしても、HPの回復はないので、そのことをよーく頭に入れておく。

炎のモンスターだの、火の弾を撃ってくる妖術使い（アンデッドらしい。こいつはどんどん復活するから、レベルアップやRINGパワーをためるのにちょうどいい。ジャンプして上から攻撃するのがコツ）をくぐり抜けて、ついに目的の人物を発見。「アッ」と思っているうちに、地底の溶岩地帯に蹴落とされてしまった。

この状況って、ほとんどパニック寸前。炎のしずくが落ちてくるし、へんなワープする火の鳥が飛び交っているし。で、何くそって思っちゃった。ほとんど無傷で入ってきて、ここで死んでなるものか、まだこのエリアを楽しんでいないぞってね。

ところが、決意とはうらはらに、こ

モンスターも手ごわくなってきたぞ!

へんてこなフクロウもどきは、こちらがジャンプしない限り、そんなに怖くない。ダメージも小さいしね。2か所ほどある段差のところで、帰り道だと気になるかな（引っかからずにプレイした人は通らなくてすむんだ）。

鞭を持った2足歩行のオオカミは、何匹も出くわすから、早いうちに戦闘法を覚えてしまおう。マニュアルに書いてあるとおり、ジャンプするのがいちばんだ。けっして不用意に近づかないこと。

平らな甲らを持った変形がに（？）は、ジャンプ攻撃ができない。いかにも上から攻撃してくださいといわんばかりのデザインのくせに、するどいハサミをいきなり突き出す。こいつは寝そべってツンツンしてあげよう。

建物内は、本文に書いたとおりで、恐れることはない。床に半分埋まったまま走る炎も、倒すことができるぞ。

Wanderers from Ys

壊れている階段。登れればなんだってかまわないさ。

まさかここで女の子に出迎えてもらえるとは……。

こらこら、主人公でもないのにまん中に立つな！

の地下は広いんだなぁ。動き回っているうちに、あえない最期を遂げてしまった。もう、一気にヤル気が出てきてしまった。そう、こういう虐待を受けると、燃えてくる性格なんだ。

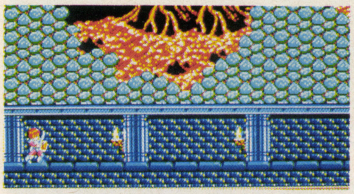
何度も死にながら、苦労してプレイを続けていたら、見かねたＩさんが薬草のありかを教えてくださいました。どうも相当ヘタなプレイをしていたようで、だいたい端まで行くとHPはボロボロ。薬草を使って戻ってくると、またHPはギリギリになっていて、そのままのたれ死にのパターン。そのうちに、なんとかモンスターを避けられるようになって、キー・アイテムを持っているデカキャラも倒せたんだけど、ずいぶん時間がかかった。

この、１つのエピソードにデカキャラ２匹という構成は、気に入ってしまった。最初のデカキャラを倒すと、ストーリーを進められるアイテムが手に入って、次のデカキャラを倒すと、例の彫像がもらえる。で、途中まで戻ってくるとちゃんと待っていてくれる人がいてね。会話の最後で「町に帰りましょう」とかいわれて、間を飛ばして町の入り口まで帰ってこれる。

すべてにわたってストーリーの展開が中心だから、無意味な移動ってないんだ。もちろん、すでにイベントを消化してしまったところへ行けば、自力で帰ってこないとならないけどね。帰り道の心配をしなくていいっていうだけで、ずいぶん気が楽。デカキャラを倒すと、経験値がもらえてHPがフルになるというのは同じだから、わざわざ送ってもらわなくても帰れるのはたしかだけど、ワープできちゃうんなら、そのほうがいい。

話が横道にそれるけど、イベントが終了してしまった場所をあとから訪ねていくのも、なかなかおもしろいんだ。

きっと立ち止まるだろうと思ってたんだよな。


なんかヤバそうな雰囲気なんだよな。

とくにこの遺跡は、連れていかれたところで闘って、勝つと町に戻ってしまうから、１回ではマップがつながらない。

イベントのためだけに用意されたシーンがあるのかとも思っていたんだ。二度目に行ってみたら、イベントシーンの舞台になった場所にも、歩いていけるんだ。「うーん、ここから突き落とされたのか」なんて感慨にふけったりしてね。

飛べるモンスターと闘うなんて、無理があるよね。

とにかく、街へ戻ってゆっくり休みたいね。

あとからずっと奥まで行くと、デカキャラの場所まで建物の中を通っていけるわけ。あそこで捕まらなかったら、どうなっていたのかな？　なんて考えちゃう。ゲーム上では捕まらないで先へ行くケースはありえないけどね。

で、いよいよアドルを取り巻く状況がきな臭くなってきた。どうもこのスーツの男（もう名前はわかっているんだけど）は気に入らない。人のことを蹴っ飛ばしておいて、面と向かうと闘わずに逃げてしまう。いうことだけは勇ましいんだけど、何か別の事件を追いかけているらしく、プレイヤー（アドル）にはかまけていられないらしい。

まっ、こちらとしては女の子さえ味方についてくれていれば、何も文句はないけど。もっとも、この娘も人をデカキャラにけしかけておいて、ちゃっかり外で待ってるんだから、ずいぶんだよなぁ。まさかグルじゃないよね。後半にどんでん返しがあるような話だから、どうなることやら。

アイテムと装備

『II』でアイテムを使うことができるようになったけれど、また使うアイテムと持っているだけでいいアイテムとが分かれた。それから、エクイップメントとアイテムの表示も、同じ画面にまとめられている。彫像の数は４個のようだね。

再び、ティグレーの採石場へ！

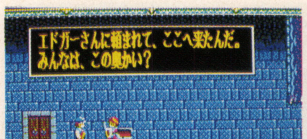
町へ戻ってきてみれば、女の子はスグにいなくなっちゃうし、ドギもひとりで出かけていって、アドルは置いてきぼりなんだな。そうか、留守だった家は、エドガーさんの家だったわけだ。そりゃ、だれもいなくて当然だよね。だいたい鍵もかけずに出かけるから空巣がはいるんじゃないの？　などと文句をいっても始まらないけど。しかも、このおじさんワガママだからNOを許してくれないんだぜ。

もうひとつの扉

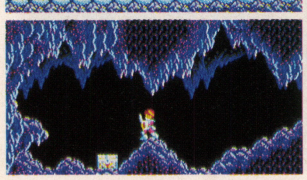
縦穴の底の反対側。宝箱の中身は先にもらっちゃったけど、扉は開かなかったんだ。この先にもっと広い坑道が広がっていたんだな。

ここはつながりがちょっとわかりにくい。「あれっ、行き止まりだ」と思ったら、もう一度入り口に戻って、よーく画面の周辺を見直すことだ。ふつうに歩いていたんじゃ、坑道の奥への道は見つけられないよ。

そういえば、なんか散らかってますね。

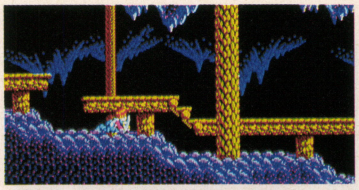


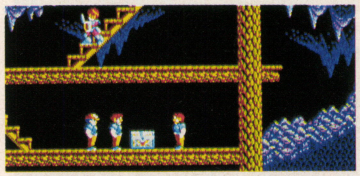
おっ、アドルが2行分もしゃべっている。

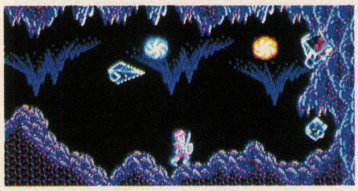

行き止まりのところに、宝箱を発見！

先月号の最後に書いたことがヒントになるかな？　僕は、こういう展開を期待していたから、見つけたときは思わず喜んでしまった、「やーっぱりこうでなくちゃね」って。

マップのつながりが、上下関係が多くなってきたというのも特徴だよね。横スクロールでありながら、立体的な印象を受けるんだから、マップのデザインはすぐれてる。多重スクロールの関係で、写真を並べてマップにするというのができないから、今月は見送ったのだけど、次あたりでイラストに起こそうかと思ってます。自分でも構造


こういうところにも、入っていけるんだよ。


みなさん集まって何してるの？　僕も仲間に入れて。


この水晶のオバケみたいなのがデカキャラなんです。

を確かめたいしね。

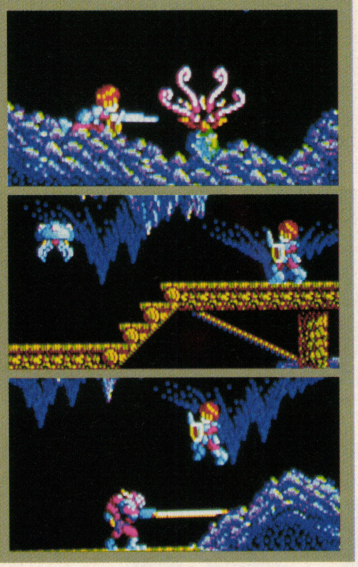
あれれ、ここはデカキャラが1匹だけなんだ。計算が狂っちゃった。赤いほうの玉に触れると、ワープなんだね。

と、今月はこのあたりでおしまい。ちょっと駆け足気味だったけど、「ワンダラーズ……」の興味深いところをピックアップして紹介したつもりなんだ。ストーリーに関しては、あまり詳しく説明しちゃうと、イベントシーンのおもしろさがそこなわれてしまうから、わざと書かなかった。知らないとキビシイかなっていうのは、イルバーンズ遺跡地下の薬草くらいじゃないかな。

今回の取材では、時間がたりなくて

へんなモンスターだ！

気に入ってるのは吸血植物。何度もひどいダメージをくらったんで、横からツンツン突いてたんだけど、触手が伸びるのを待って素直に切りつければどうってことなかったんだ。



最後までプレイしていないんだ（僕がにぶいもんだから、なかなか先に進めなくてね。1人で写真を撮りながら、のべ15時間以上プレイしたけど）。

引っかかっていたのは、だいたいデカキャラのところだけ。ここまでのところでは、謎っていうのはなかった、この先はわからないけど。ストーリーがたいせつなゲームだから、メッセージだけは読み落とさないようにね。

それから「キャラのレベルはゲームの中ほどで振り切ってしまう」ということだから、後半はむずかしくなっているのかもしれない。

というわけで、来月も全力をあげてレビューします。おはがきください。

おとり込み中すみませんが、来月に続きます。

We are the

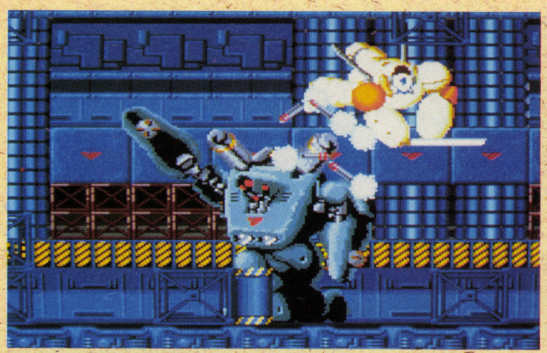
X68000ワールド

ジェノサイド

ズーム
8,800円(税別)　7月発売予定

「全面総デカキャラ」そんなフレーズがピッタリくるゲームが登場!

「編集様向け遊べるDEMO DISK2」が到着(なんのこっちゃ!?)



ボスキャラと決死のバトル。腕をブンブン振り回し、ミサイルも乱射してくる。

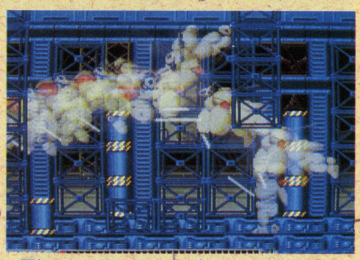
先月速報したZOOMから、『ジェノサイド』の試作版「編集様向け遊べるデモディスク2」なる妖しいモノが送られてきた。消印はもちろん北海道となっている。さっそくプレイしたら、思わず「スゲェ」と、うなってしまった。

「X68Kはスゴイ!」とはいってみても、今まではゲーセンの移植版ばかり。そろそろX68000のハードの性能を生かした、オリジナリティあふれるゲームがヤリたいッ! と感じていた読者も多いはずだ。ところが、締め切り直前に、うーむ。『ジェノサイド』は横スクロールのアクションゲーム。似たようなゲームは、88などにすでにある。しかし、88のゲームとは比較するのがカワイソウなくらい、この『ジェノサイド』はすばらしい動きを見せてくれる。

砂漠地帯。地面からワームが飛び出してくる。「ビシュっ!」と、ブッタ切れ。

てやッ!

『ジェノサイド』の「売り」は、登場するキャラクターのデカさと、その迫力あるはでな動きの新鮮さ。とてつもなくデカいMyキャラが、ジャンプはするわ、空中でひねりを入れて1回転するわ、で、今までのアクションゲームの常識を超えたアニメ的グラフィックスが感動モノ。とってもなめらかに動くし、キャラクターの色にはグラデーションまでついちゃって、98なんかには申しわけないくらいだ。オマケに三重スクロール。おいしすぎます。



1回転ひねり入りのジャンプシーンを撮影した。池谷、西川、仲本コウジもビックリ!?

それにBGMのノリもカックイイ。すかさずアンプとスピーカーをセッティングすると。徹夜明けのタカハピのカラダにズンズンと響きわたり、しばらく聞きほれてしまったわい。

久々にアツくなれそうなゲームが登場しそうだが、こういったゲームは、ゲームバランスが命。見ているとスゴイんだが、遊んでみるとちっとも熱中できない。そんなパターンが今までもいくつかあった。この「遊べるデモ」見ている限り、そんな不安はまったくない。

発売予定は7月、手に入れたら絶対にキワめてやるゾ。

ひねりも入った1回転!

大江戸繁盛記

スタジオパンサー
7,800円(税別)

てやんでい！ べらぼーめい！ こちとら江戸っ子商人でい!!

こいつら要注意

ボンキー前鳴そっくりな、スリ野郎。すれ違うと、財布からオゼゼを抜かれちゃうのだ。

出ました噂の問答ジイサン。クイズに答えると5～20両くれる。イミダス片手に勉強しとこう。

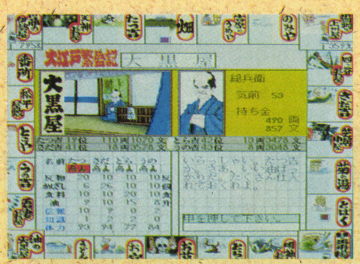
めざせ！ 江戸一番の大商人

和風のグラフィックと、軽ノリBGMが、とっても楽しい、すごろく風マルチプレイヤーシミュレーションゲーム『大江戸繁盛記』だ。

プレイヤーのキミは江戸っ子行商人。サイコロ2つを振って、すごろく風のマップをグルグル回りながら、商品を売り買いして、お金を儲けてゆくわけだ。アノ手コノ手でじょうずに儲けて、持ち金1000両の江戸一番の大商人になるのがゲームの目的。

すごろく風のゲームというと、マップが毎度同じで、ゲームが単調になるのでは？　という心配があると思うけど、この『大江戸繁盛記』はだいじょうぶ。マップのシャッフル機能がついていて、なんと1600万パターンのマップが楽しめちゃう。データセーブできるので、気に入ったマップができたら、セーブしておくのもいいかもしれない。

売り歩く商品は、反物、かんざし、食料、油の4つ。マップ四隅にある、問屋や市場に止まったとき仕入れよう。とはいっても、むやみやたらに買い込むばかりが能じゃない。自分の持っている商品の残量と、そのときの相場とを考えよう。商才の見せどころだぞ。売るほうも同じ、長屋やお屋敷に止まったらセールス開始。買ってくれる人物の、〝気前〟、〝持ち金〟が表示されるので、それと品物の相場をにらめっこして、なるべく高く売りつけよう。あと、プレイヤーのパラメーターに、〝信頼〟、〝知識〟というのがあって、高いほど商売が楽になるからね。



油問屋の大黒屋。ガメツそうなオヤジから油を買って行商に出発だ。値段が高いときは、買っちゃダメ。

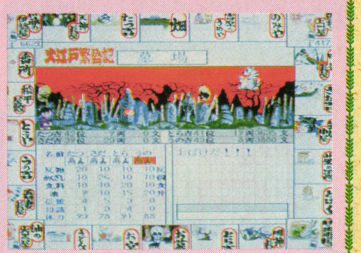
商才は乏しいけど、博才には自信ありって人は、とばく場のさいころ勝負で大きく儲ける手もある。ほかにもいろいろ、お金が出たり入ったり。気分は、財テク家ってなゲームだ。

吉原のお春ちゃん。たまにはオイシイこともしなくちゃ。ウ～ン寝てみたい、なんてね。

墓場でバトルだ！

お墓に止まると、一つ目唐傘やバケネコといったオバケと対決しなければならない。操作は簡単。ジョイスティックのAボタン（スペースキー）で、ジャンプしながらかんざしを打ち出す。これで、オバケがくり出す火の玉やガイコツ弾をよけながら攻撃するのだ。ただし、かんざしは、そのときプレイヤーが商品として持っているのを使うから、それがなくなると、ジャンプしかしなくなるから注意ぇ。Bボタン（シフトキー）で石を投げつける。これは何発でもOK。オバケは、かんざしなら10発、石なら30発で倒せるよ。

このアクション・シーンをうまくクリアできないと、お金や体力、それに売り物のかんざしがグーンと減ってしまう。それまで、コツコツがんばって儲けてきたのが、アッというまにパ～なんてことにならないようにしたいもの。逆に、オバケを倒せばお金が拾えるから、戦闘シーンの達人になって楽勝になればかっこうの収入源になる。その差は大きいゾ!!



ニャンコロ弾と火の玉で攻撃してくるバケネコだ。

麻雀 最強 武蔵

X68000

コスモス・コンピューター
9,800円(税別)

実力派ソフトが移植されたゾ!

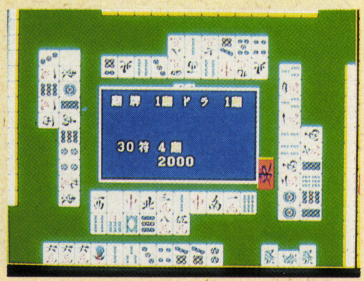
「賭麻雀」のモード。相手を自由に選択できる。茶色の部分が、ボクの選んだ相手だ。

データの共用ができる!

数ある麻雀ソフトの中でも、実力派と評判の高い『武蔵』が、X68000に移植された。強くて、しかも操作がカンタン。ビギナーよりは、もうちょっと上のクラスの人にすすめたいソフトだ。

98版同様、3つのゲームモードがある。「勝ち抜き戦」は、16人の対戦相手を次々に破り、名人・武蔵に挑戦するというもの。「賭麻雀」は、$1,000の持ち点を取り合う。「自由選択」は、対戦相手を自由に選べ、本当に神様になってしまった阿佐田哲也氏などと、〝夢の対戦〟が楽しめる。もちろん、指南モードもついているから、プロの打ち方を盗むことだってできるのだ。

そのうえ、なんと、98版とのデータ交換ができる。すなわち、98版で作ったデータディスクが、そのまま使えちゃうというワケ。これはステキなサービスだ。「移植はこうでなくっちゃ」という見本みたいな作品といえる。そうそう、グラフィックもグ〜ンといいゾ!



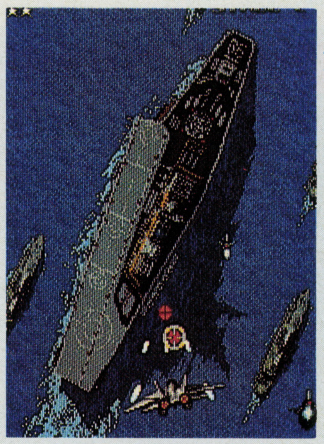
タハハ、ちょっとセコいけど、發ドラ1であがったゾ。このメンバーは、なかなか手ごわい。

A-JAX

ゲーセンでしか遊べないと思っていたゲームが、またひとつあなたのモノになる。

コナミがX68K用のソフトを製作中?

ナント、ついにコナミがX68000のソフト開発に乗り出してきたゾ。しかも、その記念すべき第1号は、1年ほど前にゲーセンに登場した、新感覚シューティングゲーム『A-JAX』の移植版だというのだからビックリ。



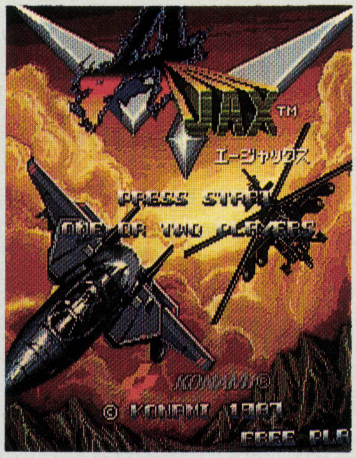
ゲーセン版の写真。この画面に見覚えのある人もたくさんいるハズだ。

『A-JAX』ってゲームは、超音速ヘリと、ジェット戦闘機をあやつり、敵機との空中バトルをくり広げる、といった感じのアクションゲーム。グルグルと回転する画面が多くのマニアを引きつけたゲームであった。

『A-JAX』のハードには、グラフィック画面を高速に拡大・縮小・回転させるための専用のチップを搭載していると聞いている。その映像を、X68Kでソフト技術で再現しようとしているのだから、驚いちゃうのはムリもないでしょ。はたしてどこまで本物に迫れるか? そこがマニア注目のマトとなるであろう。

まあ、不可能といわれていた『アフバナ』さえも可能にしてしまったX68000。それにコナミのハイレベルな技術力が加われば、もしかするともしかしちゃう、というワケだ。とりあえず早くX68版のプロトタイプが見たいっ! 「サイバースティック」にも対応させてホシイっ!

それにしても、「コナミ参入」というのはX68ユーザーにしてみれば、ホントにうれしい情報だなぁ。ますますX68000が欲しくなってくる。



これも、ゲーセン版のタイトル画面。早くX68版の試作品が見たいヨ〜。

WINGS ウィングス

BLAZE YOUR WAY TO GLORY!

ブロダーバンドジャパン
価格・発売日未定

フライト・シミュレーションとシューティングがドッキング！

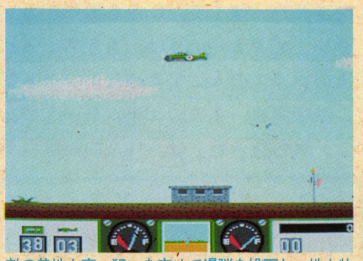
ゼロ戦発進！

ゼロ戦を飛ばして、敵（モチ、アメリカだ）の戦艦や基地をボカスカとぶっ壊す。なんともぶっそうだけど、キモチい〜いアクション・シューティングの製作が着々と進行している。「ジャパン・バッシングがなんだ！　ワシらはこのゲームで報復しちゃるけんネ」と、にわか愛国者が激増しそうな（？）注目作。昨年、アップル版で発売され、アメリカで大ヒットしたオリジナルに、ひとひねり加えた移植版だ。

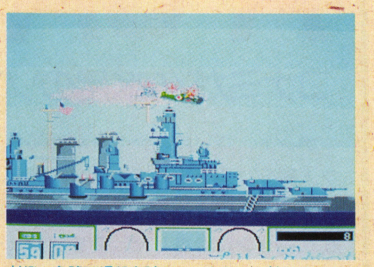
それでは中身を紹介しよう。上にドカンとのっけた、タイトル画面が、すべてを物語っている。プレイヤーは、わが日本海軍の誇るゼロ戦のパイロットになり、鬼畜米軍を壊滅させるべく、空母より発艦する（アブネエなぁ、表現が軍国調になってきた）。下士官から大佐まで6つの階級があり、攻撃司令の内容や難易度が違うのだ。発艦は、一種のフライト・シミュレーション。注意深く操作しないと、いきなり海にドボン(!!)てなこともある。ぶじに飛び立つことができたら、グイ〜ンと急上昇し、敵戦闘機や敵戦艦の待ち受ける攻撃目標へとまっしぐら。機銃とオプション（ロケット弾、爆弾、魚雷のうちから選択）を使って、にっくき米軍を壊滅させ、帰艦することができたらミッション・コンプリート。芸が細かいというか、ゼロ戦には着艦フックがついている。それを空母のワイヤーにうまく引っかけて、帰艦完了だ。

旋回、急上昇、急降下……。ジョイパッドを使うと、スムーズな操作が楽しめる。写真のバージョンは6割ほどの完成度だが、絵も動きも、さらに磨きがかかるという話。そうなったら、操作性がもっとよくなるハズだ。早く完成版をプレイしてみたいものだ。

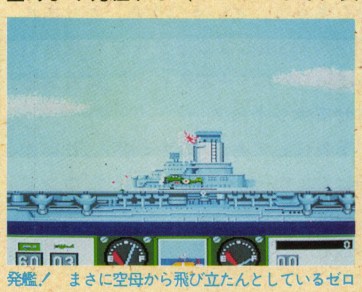
なお、98版も同時進行で開発中。98ユーザーも、首をなが〜くして待っていてほしい！



敵の基地上空。狙いを定めて爆弾を投下し、地上物をどんどん破壊していこう。



敵艦に急降下爆撃を試みる。もちろん敵もどんどん砲撃して応戦してくるゾ。



＊画面写真は開発中のものです。

発艦！　まさに空母から飛び立たんとしているゼロ戦だ。中央のウインドウを見て操縦するのだ。

攻守逆転！　アップル版

このソフトのオリジナルは、ブロダーバンド本社が、アップル版で出したもの。アップル版は、グラマン機が、日本軍を攻撃するというものだった。このパターンが、アメリカ人に受けまくってしまったのだ。

で、日本版。オリジナルのままじゃ、日本では売れっこないよネ（トーゼンだ）。そこで敵味方を入れ替えてしまったってワケ。こうなったら、日本版もアメリカなみにヒットさせて、おおいに盛り上がっちゃおうと、無責任な発言をしてしまう。

だけど、おもしろいよネ。ブロダーバンドジャパンが、アメリカ本社にたてつくような（？）移植版を作っちゃう。それを本社が許可しちゃうんだから！　本社といい関係が保たれているからこそ、こういったソフトも作れるんだろう。

相場謙 NEWS FILE 1

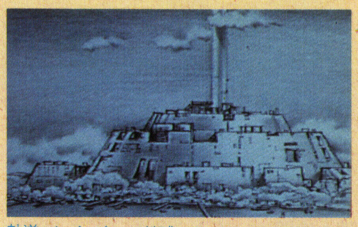
38万キロの虚空

A Day In The Life Of 2049

システムサコム
9月発売予定 予価8,800円
(税別)

「ノヴェルウェア」の新作は文庫2冊分の大迫力!

スペースコロニーをめぐるサスペンス■■■■



軌道エレベーターの地球ステーション。周囲が6キロもある巨大な建造物だ。

最近、新作ソフトを連発して、おおいに活気づいているシステムサコム。『ヴァルナ』『プロヴィデンス』と大作が続いたあとに、『ソフトでハード〜2』で口直し。そして今度は、「ノヴェルウェア・シリーズ」第4弾を、ド〜ンとぶちかまそうというワケだ。

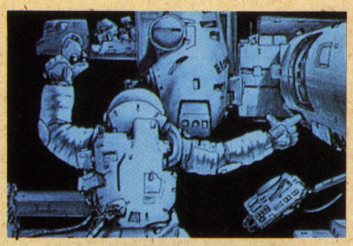
『38万キロの虚空』は、西歴2049年という未来のお話。シナリオは第1弾の『DOME』を書いた多摩豊氏だから、期待どおりの、すばらしい作品に仕上がるだろう。「ノヴェルウェア」も4作目ということで、情報量もまさしく〝ノヴェル〟級。20万字を超える文字量は、ふつうの文庫本2冊分のボリュームということだ。

この壮大なSFサスペンスの、ホンのさわりの部分を紹介しよう。主人公は、相場謙という名のネットワーク記者(新聞記者ではないところがミソ……という作者のコメントがある)だ。

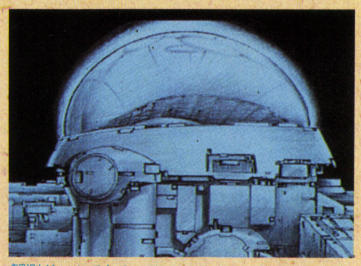
……西歴2049年。人類は、初のスペースコロニー(SC)の開設を目前にひかえていた。ワシントンのNSCA本部(SC建設を推進している団体)の発表によると、オープニングは9月17日。偉業達成は2か月後に迫っていた。移住希望者に対する第一次申し込みの要項発表や宇宙観光旅行の受け付けも開始された。SCには人類の大きな夢が託されており、その夢が、今、現実のものになろうとしていた。

しかし、SC建設に疑問を持つ者もいた。……SCとは本当に人類のために役立つ存在なのか、一部の人間のために作られたものではないのか? そして、この地球から38万キロも離れた人工の楽園は本当に安全なのだろうか? SCオープンの取材班に参加することになった相場謙も、そんな疑問を捨て切れずにいたのだった……。

いずれにしろ、相場はSCへと向かうことになるだろう。彼にはどのような運命が待ち受けているのだろうか?



スペースコロニーの着艦ポートのようす。



観測ドームである。このドームは、スペースコロニーの中心軸にある。

どうだろうか? 多摩豊の魅力的な語り口に、一気に引きずり込まれてしまう。まだまだグラフィックが少しでき上がったという状況ではあるが、完成時には、必ず、大きな話題を呼ぶことになるだろう。読むゲーム、「ノヴェルウェア・シリーズ」の動向には、今後も目が離せない。

登場人物

相場謙 本編の主人公で、有能なネットワーク記者。

ドワイト 主人公の同僚。技術部門を担当している記者だ。

ところで「ノヴェルウェア」ってなんだ!?

シリーズ第2弾「ソフトでハードな物語」

エッ? 「ノヴェルウェア」を知らないって!? そんな読者は、ほとんどいないと思うけど、むだを承知で説明しておこう。「ノヴェルウェア」は、システムサコムの看板シリーズ。第1弾は夏樹静子原作・多摩豊シナリオの問題作、『DOME』であった。この作品は、〝電子小説〟という名目で朝日新聞でも取り上げられ、AVGの新しい形として、業界内外に話題を提供した。続いて、『ソフトでハードな物語』(この作品は好評で、続編も作られた)、『シャティ』と、発表のたびに注目を集め、今回の作品が4作目である。ニューマシン、FM-TOWNS版の製作も、着々と進行中だ。

*画面写真は開発中のものです。

Z'STRIPHONY DEGITAL CRAFT

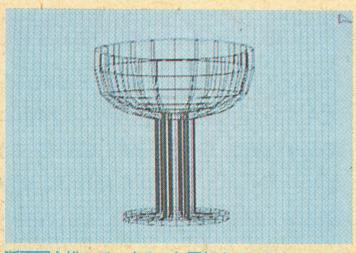
ツァイト
39,800円(税別)7月下旬発売予定

気軽に描こう三次元グラフィックス!

今度は、3Dツールだぜいっ!!

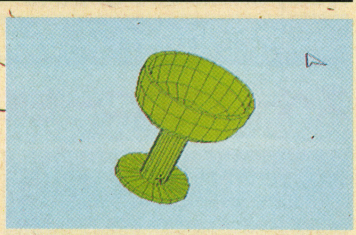
『Z'STAFFPRO68K』でおなじみのツァイトから、またまたグラフィック関係のツールが出る。今度は、3Dグラフィックス。つまり、立体モデルがつくれるのだ。タイトルは『Z'STRIPHONY デジタルクラフト』。すでにPC-9801版が発売されているけれど、X68000版ではパワーアップしての登場。やっぱり、6万5000色のカラーが使えるっていうハードの差も大きいしね。

細かいデータ主義のレイトレーシングと違って、立方体や角錐などを組み合わせて立体を作るタイプのソフト。その立体は、断面図を回転させたり、厚みをつけたりして作れるので、思ったよりカンタンにできる。また、そうして作ったワイヤーフレーム（例の線だけでできてる立体図）に、面処理をしてそれらしく見せることも可能。隠面処理もするし、影をつけるレンダリングもできる。もちろん、でき上がった立体は、視点をいろいろと変えて動かすこともできるし、アニメーションの機能だってあるのだ。

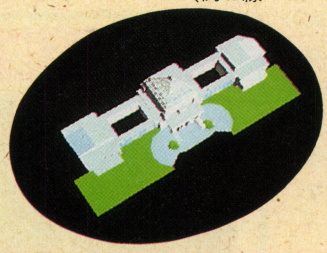


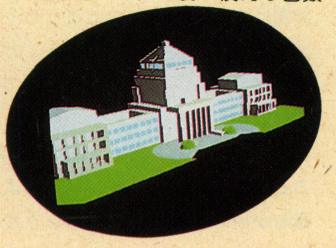
断面図を描いて、ぐるっと回転させてみた。このほかにも、直方体や円錐、角錐なども描けるし、それらを組み合わせることも可能。

98版との違いは、一度に使える色数が増えたこと(あたりまえか)と、交差して突き抜けるような立体モデルの面処理も完璧にいくようになったこと（98版だとうまくいかない)。値段は、3万9800円。発売は7月下旬ごろだから、もうちょっと待ちましょ、ね。



隠面処理をする。ワイングラスを作るつもりが、できたのは……、なんでしょうね。





アニメーション機能も、カラーイメージユニットがあれば、ビデオでそのまま録画できる。

でき上がった立体は、角度をいろいろと変えて動かせるんだけど、その操作が、なんと「サイバースティック」でもできるのだ。スティックとスロットルを使って動かせるのは、気分も出るしカッコイイ。ツールもこうでなくっちゃね。

劇画史上、不朽の名作の世界をディスプレイ上で!!

ねじ式

ツァイト　7月末発売予定　12,800円(税別)

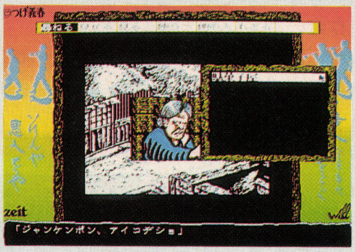
いよいよ登場!

編集部、というより筆者個人の趣味で強力にプッシュしている「浪曼文庫シリーズ」。その第1弾の移植版が、いよいよ登場することになった。つげ義春の劇画をモチーフにしたアドベンチャー。異色作中の異色作だ。

98版も十分に期待にこたえるできであったが、X68000版はアニメシーンを大幅に増やし、サンプリングによる擬音効果を生かしているという。プレイヤーの目と耳を、よりいっそう楽しませてくれそうだ。6月号では、キャラクターのグラフィックを紹介したが、

移植版は、アニメとサンプリング音がウリ!

プロローグのプロローグ。主人公の小説家〝T〟は、見知らぬ町にたたずむ自分を発見した。



2人の老婆に出会う。駄菓子屋、ニッキ飴……。不思議に郷愁を誘う。

今回はプロローグの部分を見てほしい。次なる展開が楽しみな、すばらしい仕上がりになっている。

この「浪曼文庫シリーズ」、98版で第2弾、第3弾の制作も快調に進んでいる。ツァイトの野心的な試みがいささかマンネリ気味のソフト業界に、新風を吹き込んでくれそうだ。

＊画面写真は開発中のものです。

Music Studio PRO68K バージョンUP!

シャープから出ているX68000のMIDIボード対応、マルチトラックレコーダーソフト『Music Studio PRO68K』が、バージョンアップされたぞ。最近では、専用のデータ集も発売されて話題を集めているけれど、ここで本体のソフトもパワーアップというわけだ。

おもなバージョンアップ内容は、

・入力データと、再生データをマージする機能

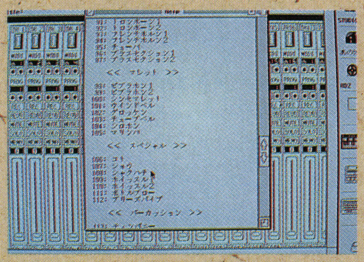
・ステップ入力時、MIDI楽器による音程の入力が可能

・ステップエディット時の、テンキーによる入力が可能

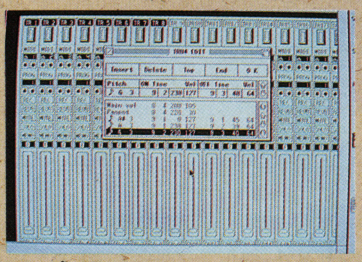
・トラック間の小節データのコピー機能を追加

・MTRのHELPウインドーで、MT-32の音色名をクリックすると、その場で音色の確認ができる、などなど。

なお、開発元のサンミュージカルサービスでは、バージョンアップサービスを行うので、旧バージョンのユーザーは利用しようね。



MTRのヘルプウインドー。MT-32の音色データが出て、そこをクリックすると、その音が聞ける。



ステップエディットでは、マウスのほかにキーボードからもデータが入力できるようになった。

というわけで、お知らせコーナー

『Music Studio PRO68K』バージョンアップサービス

『Music Studio PRO68K』のシステムディスクを、必要事項(住所、氏名、電話番号、買った店名)を同封して下記の住所に送ってください。支払いのほうは、現金書留で。なお、システムディスクが現金書留に入らないので、別便でお願いします。現金書留にも必要事項を同封するのを忘れずに。

システムディスクと支払いが確認でき次第、新しいディスクが送られます(だいたい2週間ほどになります)。

バージョンアップ料　3,000円(税込)

〒154 東京都世田谷区池尻4-1-4
㈱サンミュージカルサービス
経理部68K係

問い合わせ先　03-419-8839(ソフト開発部)

ついに登場! Cyber Stick

ウワサの「サイバースティック」が、ついに発売された。先月号でも、チラっと写真を載せたりしたけれど、「Cyber Stick」のロゴがカッコイイ。試作品から変更になったのは、スティックとスロットルの支持部分がバネから金属製になったこと。強度上の問題なんだそうだ。

それ以外のスペックは、6月号でレポートしたとおり。簡単にまとめると、スティック部は前後左右256段階の信号を出すアナログタイプ。スイッチの切り替えでデジタルにもなる。それに、前後に動くスロットル(これもアナログ)も装備。トリガーは全部で5つ。一部連射機能あり。4ビットのCPUでコントロールしている、マイコン内蔵全自動洗濯機よりも高級な(?)ジョイスティックなのだ。

値段は2万3,800円。「凝りすぎて、コストダウンがむずかしくてね」というのは、シャープの鳥居部長のコメント。

■「サイバースティック」　CZ-8NJ2スティック:アナログ(8方向256段)/デジタル(8方向)　スロットル:アナログ(前後256段)　トリガー:A、B(連射あり)、C、D、E1、E2　インターフェース:アタリ規格　価格　23,800円(税別)

こちら

FM TOWNS通信

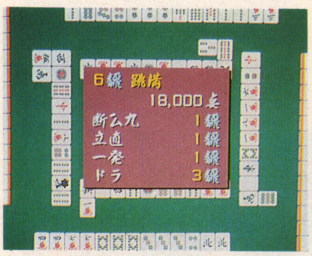
今月の「TOWNS通信」。ゲームのほうは、ちょっとなか休み、ってところかな。開発が遅れているのが多くて、これだけになってしまった。でも、来月はもっと紹介できる予定だから、期待していてね（ソフトハウスのみなさんも、ガンバッテくださいね）。

さて、それと、ちょっとカタメのソフト紹介は、これぞTOWNSという感じのCD-ROMデータベース『広辞苑』のレポート。今月号の「ニューメディア最前線」のページと合わせて読むと、勉強になります。ホント、ためになるページなのだよ。

麻雀悟空 ――――― シャノアール　8,800円(税別)

"悟空"がCD-ROMに乗って帰ってきた！

TOWNSのソフトもしだいに充実してきているが、いよいよ麻雀ソフトが登場した。本格派の呼び声が高かった『悟空』のパワーアップ・バージョンである。



「勝抜戦」をやってみる。いきなり、親にハネ満を振り込んでしまった。もう、再起不能か!?

CD-ROMならではのグラフィックと音のよさ。ポン、チーなどのかけ声もホントにリアル。より実戦に近づいたゲーム性がウリといえるだろう。霊感大王、菩薩などなど、おどろおどろしい名前の対戦相手が24人。プレイヤーは、悟空、八戒、悟浄のいずれかになって、「段位戦」「勝抜戦」を行う。タウンズパッドを使った簡単操作で、スムーズにプレイできる。ユーザーディスクを使えば、戦績を記録しておくことも可能。TOWNSの世界が、またひとつ広がったようだ。

さぁ、リーチだ！　TOWNSのタテ長画面は、4人対局麻雀に向いているようだ。

TOWNSでは、こんなマージャンもできる

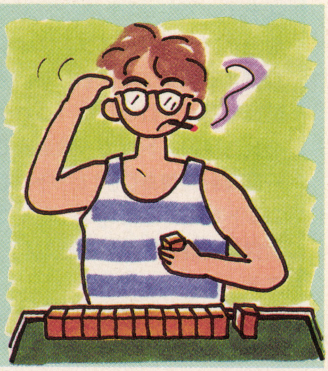
きみとし・た・い YOU雀

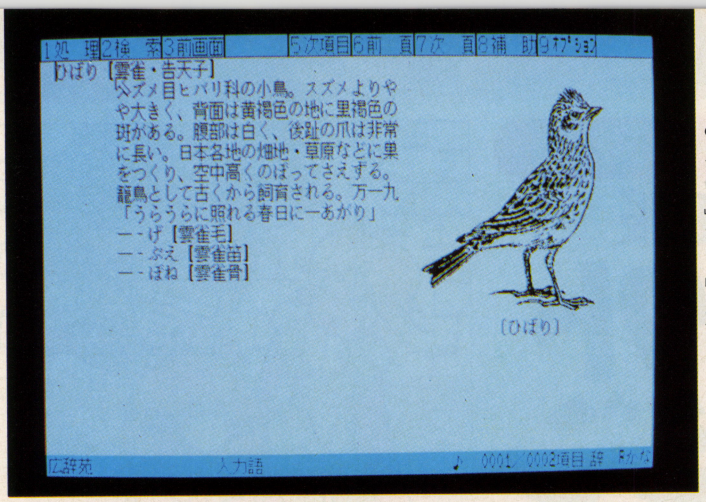
システムプロ

『悟空』なんかは、いかにも本格派って感じの麻雀ソフトだけれど、そのほかにも、こんな麻雀も準備されていたりする。システムプロで開発中のマルチプレイヤー麻雀ゲーム『きみとし-た-い　YOU雀』がそれだ。

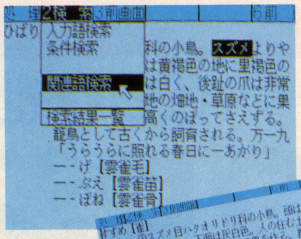
ただのコンピュータ麻雀だけじゃなく、電話回線を使って、麻雀ネットワーク『雀ネット』にアクセス。離れたところにいるユーザーどうしで、麻雀が楽しめるのだ。これなんかも、やっぱりTOWNSらしいソフト、といえそうだね。

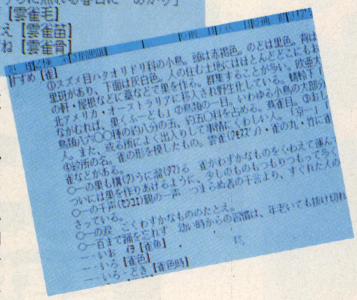
ところで、「らしい」麻雀ソフトといえば、ムフフな麻雀（アレだよ、アレ）も出てほしい。これから、夏になることだし、ゼヒね（?）。





項目は約20万語。項目によっては図版、色見本などのデータも入っている。この「ひばり」では、鳴き声も……。





項目の説明の中で調べたい言葉が出てきたら、すかさず関連語検索。このとおり、「すずめ」を検索。

広辞苑

富士通

これぞニューメディア

CD-ROMの効果的な活用というと、その大容量を生かしたデータベースなんかがあげられる。なんといっても、540Mバイト。たとえば辞典の中身だって、この1枚に相当な量が入ってしまう。ニューメディアという言葉が騒がれたころ、CD-ROMに辞書や辞典を入れるという計画が流行したけれど、そういった用途にはピッタリくるね。いわゆる電子出版ってヤツの一種。とにかく、大きいことはいいことなのである。

TOWNS用のそういったデータベースソフトの発売予定があることは、前にも書いたことがあるね（4月号、5月号）。『広辞苑』と『現代用語の基礎知識』。今回、『広辞苑』の試作バージョンが借りられたので、さっそくレポートしてみよう。

広辞苑 in TOWNS

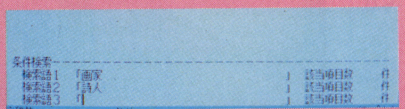
『広辞苑』は、もちろん知ってると思うけれど、新村出編・岩波書店刊の国語辞典。項目数約20万語。国語辞典としてだけではなく、百科事典的な使い方もできる辞書だ。だいたい、日本の国語辞典というのは、どれも国語辞典としては……、ということをいうと、なにやら本多勝一や井上ひさしになるのでやめるけれど、とにかく内容、ネームバリューとも、CD-ROM化するにはもってこいの辞書だ。

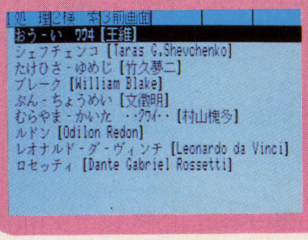
『広辞苑』CD-ROMの構成は、本文データが30Mバイト、図版関係のデータ（グラフィック）が193Mバイト、色見本のデータが0.5Mバイト（こんなデータもあるのだ）。また、鳥の鳴き声の音声データが約19分、そしてその膨大なデータを検索するためのテーブル、検索データが118Mバイト（本文の約4倍！）といったところ。CD-ROM自体はデータが入っているだけで各機種共通。検索などのシステムを各パソコンごとに作ればいいわけだ。

使ってみると、ある項目をひくだけなら、もちろん辞書そのもののほうが手軽で早い。CD-ROMのよさは、その膨大な検索データを駆使することにある。たとえば、複数の条件にあてはまる項目をピックアップする、というのがそれこそ簡単にできる。また、説明文の中に出てきたわからない言葉、気になる言葉を検索、その言葉の意味を追っていくこともできるのだ。もちろん、検索した結果は、その場でプリントアウトすることも可能。

どちらかというと、研究者向きという感じだけれど、未来の辞書というのは、こういうイメージなんだろうね。もうひとつの『現代用語の基礎知識』も、機会があればレポートする予定。

検索だっていろいろある





条件検索。「詩人」と「画家」の2つの条件に合うものは……。

検索の方法は、だいたい次のとおり。

①項目の見出し語を検索
②前方／後方検索
③条件検索
④メニュー検索

①は項目を直接ひくもので、漢字やアルファベット、またはその読みのひらがなやカタカナを入力する。

②は入力した言葉が語頭、または語尾にある項目を検索。たとえば、「日本一」という指定なら、頭に「日本」がつく項目を、「一主義」なら「主義」が語尾にくる言葉を検索するわけだ。

③は複数の条件を入れると、それに該当する項目を検索。データベースの得意とする検索だ。

④はメニュー項目の中から検索するもの。「凡例」「分野別一覧」「色の見本」「鳥の鳴き声」などがある。

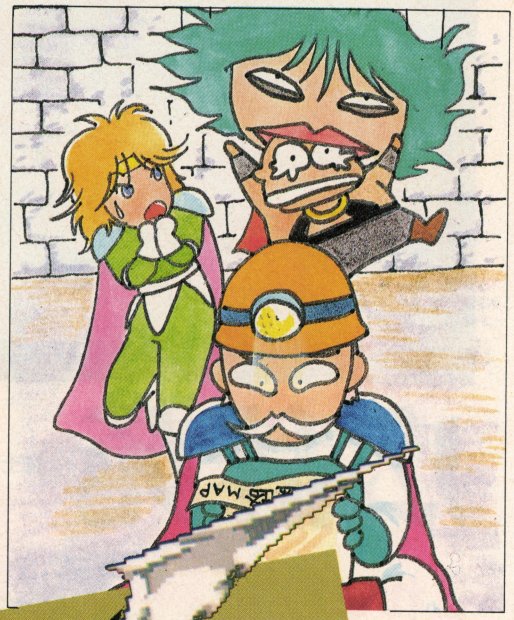
新村 出 編『広辞苑』第三版　CD-ROM版
©1987-1988
著作権者代表・財団法人　新村出記念財団
発行・株式会社　岩波書店

プロフェッサーMの

楽しい世界征服 プロジェクトPCエンジン

迷宮地獄だ！第9回

先月号の編集後記でDr.グッチーが爆弾発言をしたようだな。Dr.グッチーのおしゃべりめッ！　来月号でチトこらしめてやるか！（©プロレススーパースター列伝5巻）今月はプレゼントもイッパイだぞ！



メサイヤ　8月末発売予定　予価5,500円（税別）

見よ！この立体感 これが3D迷路だ

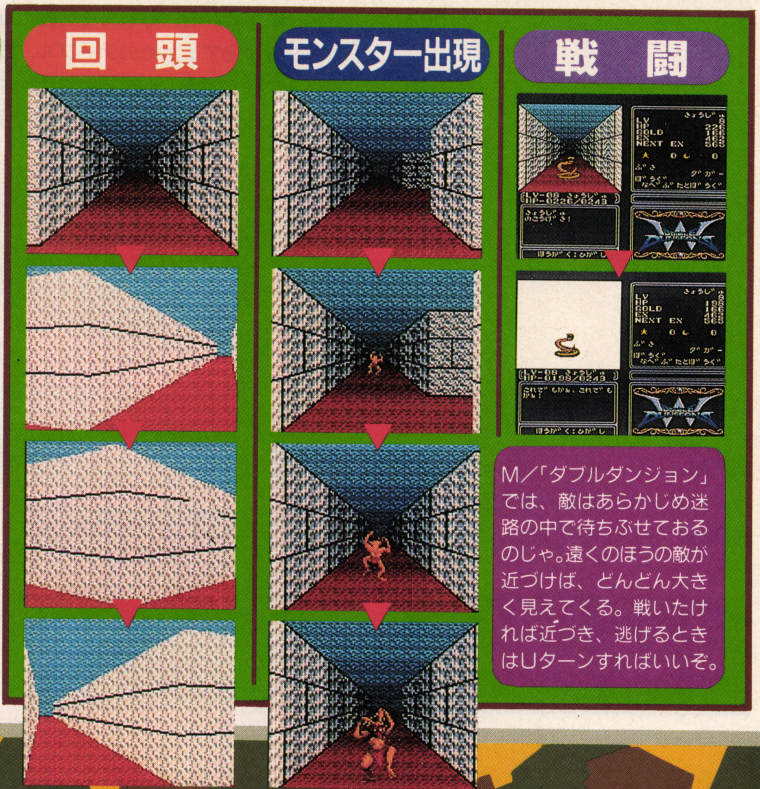
M／さて、そーゆーわけで「ダブルダンジョン」の世界に侵入してみたぞ。う〜む、なんと！　すばらしい3D迷路ではないか!!

R／ほんとだ！　道を曲がるところなんか、ゾクゾクするなー。

M／やや、ROM子よ。おまえ、どこにいるんじゃ!?

R／へへ〜ん。このRPGは2人同時にできる、画期的なRPGなのよ！　ほらほら、ファイナルラップみたいでしょ〜!!

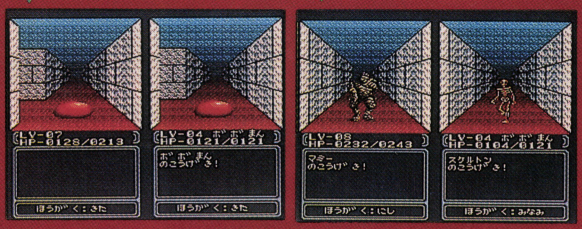
M／うう〜む。なんとシステムまで、ダンジョン同様、奥が深いのー。



これがウワサの2人同時プレイだ!!

競争 こっちは2人で競争しているところ。場所も違うし、敵も違う。どちらが先にフォーマルフェースを倒すことができるか!?

協力 争いからは何も生まれない。一緒に仲よく戦いましょよ。あ、レッドスライムだ！　えい、やあ、べしべし!!



これが2人同時プレイ画面だ。ゲームボーイの対戦機能もマツ青のこの迫力!!

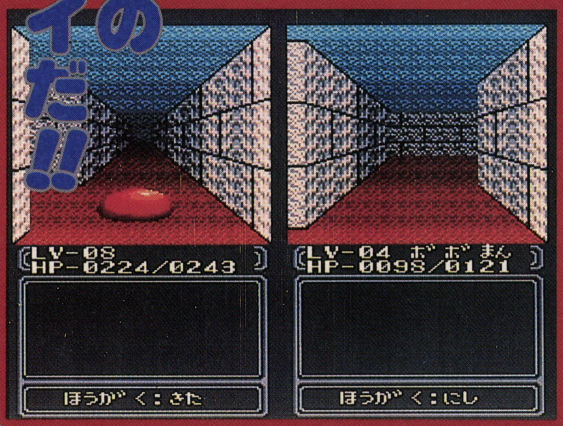
M／よし、ROM子よ。2人で協力して戦おうではないか。や、ちょうどマミーが現れおった。やれ、ROM子よ！　マミーを倒すのじゃ……。ん……？　ROM子！　ROM子ーっ!!

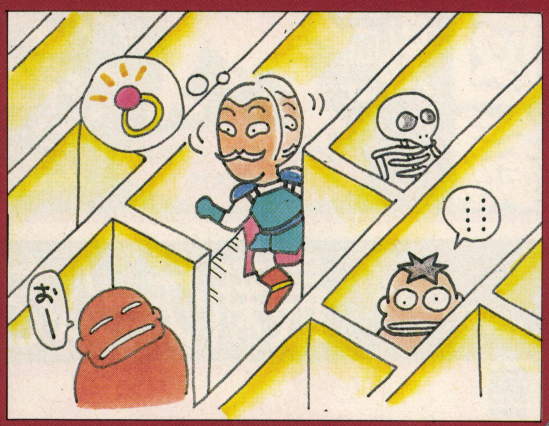
R／教授ー！　何やってんのよー。あたしはもうフォールフェースと戦うところよー。

M／バカーッ、裏切りものーっ!!

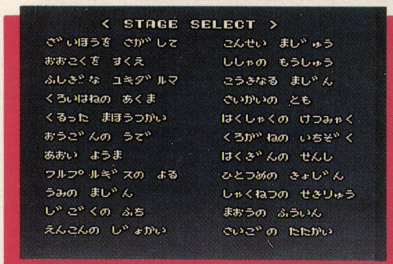
H／きょ、教授ー。し、死ぬのかー？

M／た、助けてくれー!!





全22本のシナリオ・迷宮を征服せよ!!

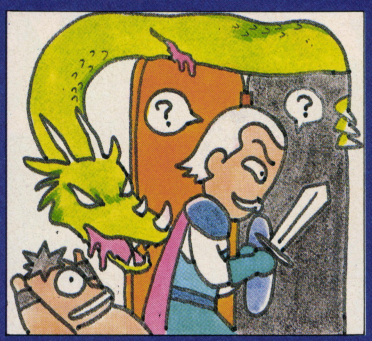


M／やれやれ、ひどい目にあったわい。おーいROM子。どこにいるんだー？

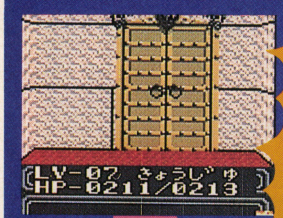
R／ハイハイ、こちらROM子、どうぞ。もうフォールフェイスを倒したよ。

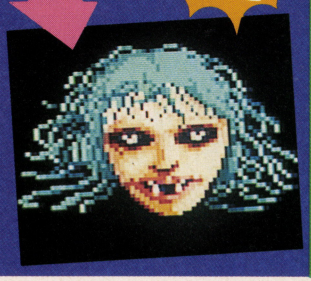
M／いったい、いつまでこんなことやってなきゃならんのだ？

R／そーね。シナリオは豊富に22本もあるから、あと21回ね。しかも、それぞれが独立したシナリオで、簡易エンディングもあるのよ。



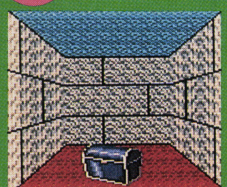
ボス出現



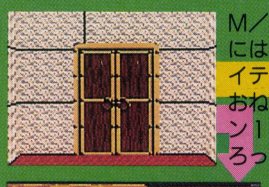


こいつがシナリオ「怨恨の女怪」のボス、フォールフェースだ！　ヨモツシコメじゃないんよ。

店やアイテムをうまく利用しよう



あ、竹やぶじゃなかった、迷路に宝箱が落ちてたぞ。



M／傷つき疲れた身体を休めるには、宿屋がいちばんじゃ。アイテムも買っていこうかの。あ、おねーちゃん。ヒールポーション1個ね。あとは適当に見つくろっといてくれる～？

©NCS

倒せ！魑魅魍魎怪物大図録

M／こやつらがワシらを苦しめるモンスターどもじゃ。みんな恐ろしいやつらじゃが、勇気をふりしぼって立ち向かうのじゃ！

▲ハーピー　とても強暴なのだ。

▼ドラゴンゾンビ　死龍なのだ。強そうだね。

▲ケルベロス　三つ首の犬。地獄の番犬だ。

▲ウドー　強さはウドの大木なみか？

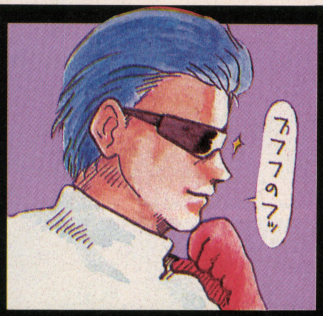
▲ブルーナイト　人間型モンスターだね。

▲フェニックス　倒せるのかなー？

▲スノーマン　雪ダルマだ。

ヒットマンKの 最新ゲームを食らう 第5回 獣王記

NECアベニュー
8月発売予定
価格未定



変身!! 4大獣人!

4面はトラ。まるでタイガーマスク!!

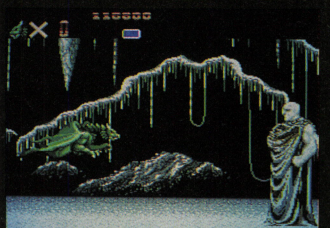
わ〜い。モコモコくまさん。3面だ。

ステージ2はドラゴン。空を飛べるぞ。

一番手は狼。まさにウルフマン!!

フッフフ……。1か月のごぶさただった。今月はNECアベニューの『獣王記』を紹介しよう。ゲーセン野郎のド肝をぬいた変身シーンもしっかり移植されている。あの獣人の猛々しさをキミの部屋で楽しめるというわけだ。あの獣人のパワーをわが軍団の改造人間にも分け与えたいものだ。

たしかメガドライブでも獣王記はゲーム化されていたっけなぁ。メガドラパンダ・うろんうろんのやつを叩きつぶすにはいい機会かもしれぬ。(うろろ〜ん。ボクは負けないぞ、K！いつでも来いだろ〜ん。(うろんうろん談))。



アテナをさらった魔神がこいつ。さまざまに変身して獣人を苦しめる。

白狼を倒してスピリットボールを入手。強化だ！

ぶったおせ!! 巨大ボスキャラ

死肉のかたまり、ハガー。気色悪い。

目玉うじゃうじゃのオクトアイズ。

カタツムリの怪物・モルディスネイル。

ファッティクロコダイル。火球が武器だ。

©SEGA1988　©NCS

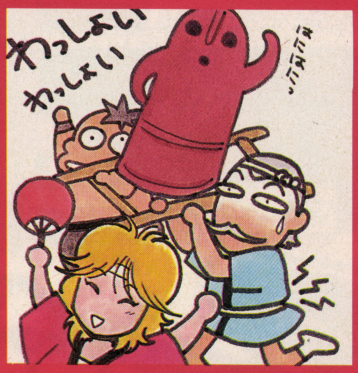
新作ゲーム発売カレンダー

7月14日	サイドアーム〈NECアベニュー〉5,400円	8月下旬	F1ドリーム〈NECアベニュー〉予価5,400円
7月下旬	モンスターレア（CD-ROM）〈ハドソン〉価格未定	8月下旬	麻雀学園〈フェイス〉価格未定
7月下旬	獣王記(CD-ROM)〈NECアベニュー〉5800円	8月	ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF〈データイースト〉予価6500円
8月8日	パワーリーグII〈ハドソン〉5800円	8月	オーダイン〈ナムコ〉価格未定
8月10日	ブレイク・イン〈ナグザット〉予価5,500円	9月下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム〈インテック〉9800円
8月25日	スーパーアルバトロス(CD-ROM)〈日本テレネット〉6780円	9月下旬	ナイトライダースペシャル〈パック・イン・ビデオ〉5500円
8月上旬	武田信玄〈エイコム〉予価5600円	9月下旬	デジタル・チャンプ〈ナグザット〉予価5500円
8月上旬	めぞん一刻〈マイクロキャビン〉5900円	9月下旬	のりピーの夢冒険(仮)(CD-ROM)〈ビクター音産〉価格未定
8月中旬	ロックオン〈ビッグ・クラブ〉6700円	9月下旬	獣王記〈NECアベニュー〉6800円

※価格は税別

プロフェッサーMの PCエンジン目安箱

常設か!?プレゼントコーナー!!



M／ウッホホウッホ！　またまたプレゼントじゃ。喜べ読者諸君。今回はフェイスさんの御好意により『はにいいんざすかい』を1名様にさしあげちゃうのじゃ。

R／『はにいいんざすかい』って、あのカワイイはにわさんがブンブン空飛び回るゲームね。

H／はにはにぃぃ――！

M／そうじゃ。そのシュールな設定には定評があるぞ。

K／抽選にもれた方にもチャンスがあります。5名の方々に特製のクーラーバッグをさしあげましょう。

M／夏の行楽シーズンにはもってこいのグッズじゃて。

H／おんもでたべたいコーラが飲めるよ～。

M／『はにいいんざすかい』を1名様。クーラーバッグを5名様。発表は発送をもって代えさせていただくぞ。

さて、お手紙のあて先は、

〒101　東京都千代田区神田神保町3－3－7昭和第2ビル(株)新企画社ポプコム編集部プロジェクトPCエンジン係じゃ。プレゼントは来月もあるから首を首長竜にして待つのじゃぞ。

＊　　＊

R／ところで先月号のDr.グッチーの発言は許せないわね！

K／教授の正体をばらすとは、まるで仮面ライダーのマスクをはぎとって大野剣友会の中屋敷鉄也さんの素顔をさらすようなものです。

H／子どもの夢がぶちこわれる～。

M／わけのわからんことをいっとるんじゃない。みんな安心せい。担当は変わってもワシ自身は変わらん。もはやMというキャラは作者の手を離れ、1人歩きしておるのじゃ。

一同／うお～っ!!

M／ワシはグッチーの背後にまったく新しいヒーローの存在を感じとっておるのじゃ。ワシの戦いはまだまだ終わらんぞッ!!

はにいいんざすかい他を6名様に!!

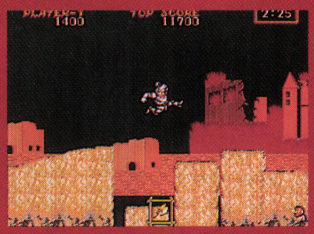
メガドライブ特捜隊

第4回 最新ゲームだうろろ〜ん

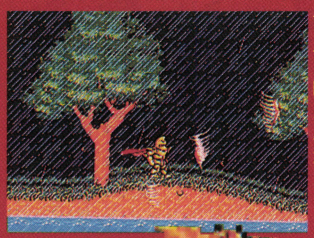
見た！メガドラパワー

うろろ〜ん!!　みん〜な元気してたかな。1か月のごぶさたでした。暑くなってきたけど中近東できたえられたボクのボディーはへいちゃらだろ〜ん。夏のメガドライブも来てます、来てます。ハンドパワーなみに来まくりやがってるろ〜ん。さあ！　新作ゲームをドドドドッと大紹介だろ〜ん！

泣く子も黙る大魔界村

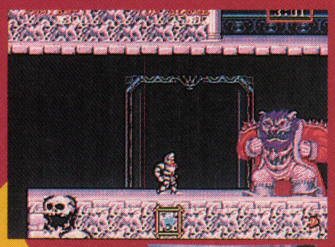


"アーサー・ジャーンプ"操作性もいいぞ。ロンロン。

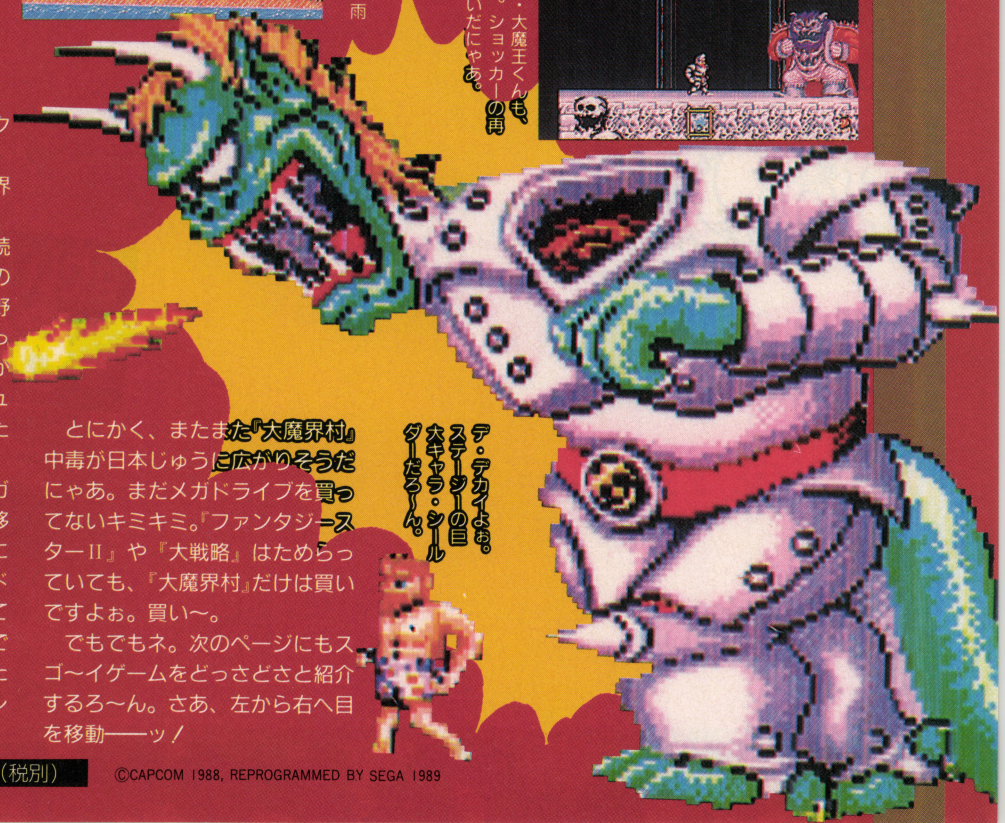


吹けよ嵐！　呼べよ嵐！　雨ザーザー降ってきたぁ。

金色の「魔法のヨロイ」を装着すれば、壮絶な魔術・妖術がいろいろ使えるろ〜ん。



前作のボス・大魔王くんも、今ではザコ。ショッカーの再生怪人みたいだにゃあ。



デ・デカイよぉ。ステージの巨大キャラ・シールダーだろ〜ん。

どぴゃ——!!　いきなりビックリクリなのだろんろ〜ん。

こいつがセガの超売り『大魔界村』だぁ!!

世間を騒がせた『魔界村』の続編として去年の暮れに登場。その後、日本全土を席巻。ゲーセン野郎どもの指にタコ、マメをつくってしまったのだぁ。ボクもしっかりハマってしまい、左のマニピュレーターを複雑骨折してしまったのだろん。

その大ヒット作が、ついにメガドライブで大登場！　気になる移植度は花マル。二重スクロールに超巨大キャラ。あのオドロドロドロした感覚がみごとに表現されているろ〜ん。おまけに難易度まで完全移植されているから、さあたいへん!!　またボクのマニピュレーターがブッ壊れそうだろ〜ん。

とにかく、またまた『大魔界村』中毒が日本じゅうに広がりそうだにゃあ。まだメガドライブを買ってないキミキミ。『ファンタジースターII』や『大戦略』はためらっていても、『大魔界村』だけは買いですよぉ。買い〜。

でもでもネ。次のページにもスゴ〜イゲームをどっさどさと紹介するろ〜ん。さあ、左から右へ目を移動——ッ！

セガ　8月発売予定　6,800円(税別)

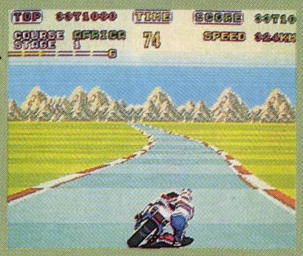
©CAPCOM 1988, REPROGRAMMED BY SEGA 1989

疾風快感
セガ　9月発売予定　6,000円(税別)

スーパーハングオン

目の前に迫るデグナーカーブ。5速から一気に2速までシフトダウン。マシンを思いっ切り寝かせる。ステップが路面とディープキス。まったく、火花の出るようなベーゼだぜ。

てなわけで『スーパーハングオン』が、メガドラに移植されるだろ〜ん。アーケードのグラフィックはもちろん、リアルなシステムもそっくりそのまま移植されてるろ〜ん。ボクがバイクにまたがると、上海雑技団のウェイウェイみたいだろ〜ん。リアルだろ〜ん。

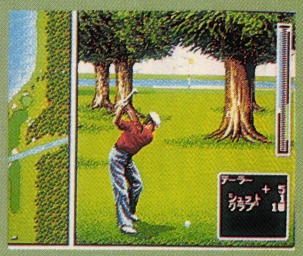


超リアル
セガ　9月発売予定　6,000円(税別)

尾崎直道のスーパーマスターズ

ジョー尾崎のメガドライブゴルフゲームが発売されるろ〜ん。もちろん、メガドライブだからコースやサウンドもすごいんだろろ〜ん。早くゲームをやってみたいろろ〜ん。

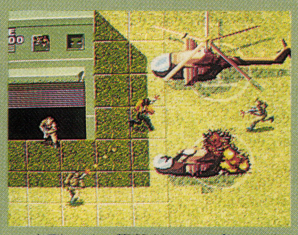
メガドライブのラインナップにスポーツゲームが増えてきて、とてもうれしいろ〜ん。個人（パンダ）的には、テニス、アメリカンフットボール、お相撲なんかを出してほしいんだろ〜ん。「スーパーリアル大相撲」なんて、考えただけでおもしろんろんなのろ〜ん!!



炸裂連弾！
セガ　10月発売予定　5,500円(税別)

ランボーIII

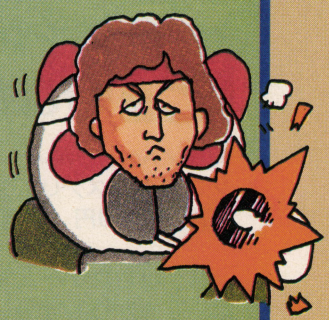
ソ連の精鋭にたった1人で立ち向かう。



大型ヘリの襲撃だぁ／　負けるな。

アフガニスタンでソ連軍をうろろ〜んとやっつけたランボーさんが、今度はメガドライブで大暴れ!!　攻撃ヘリ・ハインドや重戦車T-62を次々とぶっつぶす胸のすくアクションゲームだろろ——ん。

スタローンのゲームは、昔セガマークIIIで『ロッキー』ってのがあったにゃあ。映画の迫力をそのまま伝えるメガドライブ。しゅんごいものだにゃあ。



未来科学戦
トレコ　10月発売予定　価格未定

アトミック・ロボキッド

同じロボット仲間としてボクはアトミック・ロボキッドくんを推薦しちゃうにゃあ。

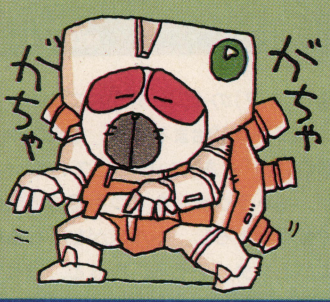
ゲーセンで初めて彼が登場したのは1月。おぞうに食べながらゲームしてたらゲーセンのお兄ちゃんにぼてなぐりにされたっけ……ブツブツ。

秋にはメガドライブで彼に再会できるようになったろんろん。まだ詳しいことは、よくわかっていないけど、縦横スクロール、VSモード、巨大ボスキャラとの対決なんかが楽しめそう。とくにボクの個人的要望としては、ステージ・クリアのあとにロボキッドくんがギンとふりむくところをぜひ移植してほしいにゃあ。

アトミック・ロボキッドというくらいだから、きっと原子力で動いているんだろうな。まるで鉄腕アトムかメカンダーロボみたいだろ〜ん。ちなみにボクは常温核融合で得たエネルギーをゴム動力に伝え、そのまま豪快にフリクションギアをぶん回すという半永久機関なんだろーん。

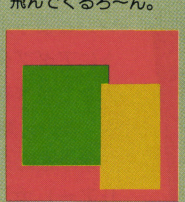
とにかくバラエティーに富んだシューティングだろ〜ん。

元横綱の北尾がプロレス入り、A・猪木が参院選へ。世の中も移植ブーム／　メガドライブにも次々と強者が移植されるといいにゃあ。



ぶ〜んぶん。怪しい虫型メカが飛んでくるろ〜ん。

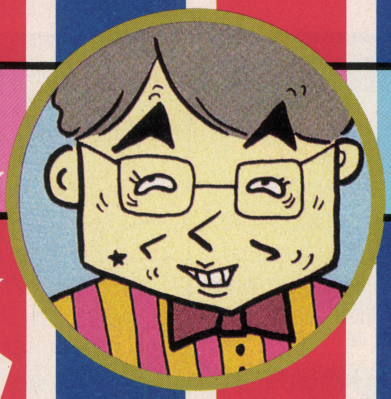
ハチの巣みたいな六角形のゾーン。



「大鉄人17」のハリケーン・ロボみたいな大型キャラだろろ〜ん。

©セガ／トレコ

テクマクマヤコン
桜井の



ソフトウェア
ライブラリー

ビバ!! 海外ソフト

ウン。やっぱり本物は違うわ。IIになっても『ガントレット』
Gauntlet II

機種／Amiga, Atari-ST
ソフトハウス／US Gold
値段／8,000円（税別）

胸がときめく？

もう小さなゲームセンターからは、すっかり姿を消したけれども、大きなゲームセンターの片隅には、一時の熱狂がウソのようにひっそりと『ガントレット』のマシンがたたずんでいることがある。多人数ゲームの典型で、そんな名作アーケードゲームがパソコンに移植された。

★　★　★

『ガントレット』は、一昨年の夏だったかな。コモドール64に移植されていた。これもよくできていたが、今回紹介するのは、『ガントレットII』。IIになって、マシンもより強力なアミーガに変わった。

以前、このコーナーで紹介した『ギャリソン』（こちらはずっと前にIIに昇格している）は、『ガントレット』もどきだ。そっくりさんというよりは、キャラクターのデザインがわずかに違うだけで、ゲームのシステムはまったく同じ。

「おいおい、だいじょうぶか」
「こんなのあり？」

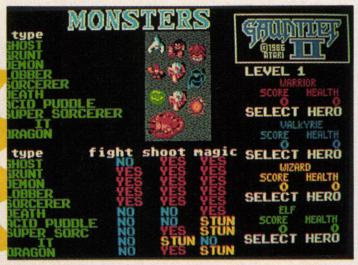
人気ソフトにコピーはつきもの。

キャラクターは、『ギャリソン』のほうが大きくて見やすい。『ガントレット』と『ギャリソン』が決定的に違うのはテンポのよさ。なんといっても調子がいいのだ。

ゲームのシステムは、アーケードマシンとまったく同じ。プリンターポートにアダプターをつけると、なんと4人まで遊べるようになる。こりゃあ、もう執念。執念だね。

ジイさん（ウイザード）、野蛮人（ウオリアー）、女兵士（ワルキューレ）、半妖精（エルフ）の4人に分かれてのエンドレスゲームが始まるのだ。1人でやる場合は、「まあ、いいことではない」が、キャラクターを2つ用意して交代で戦うとよろし。ヘルスがなくなる前にバトンタッチする。あっと、忘れず

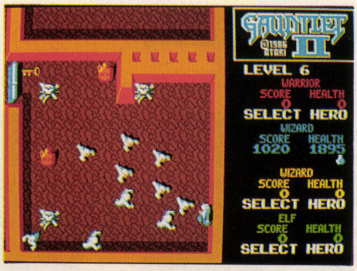
ジイさんは、どこの国でも元気だ。



モンスター・オールスターズ。

アイテムの使い方は覚える。

キャラクターの動かし方。

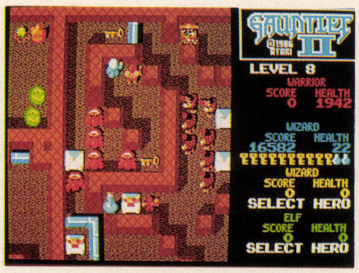


1面をクリアすると次からはランダムに。

にジョイスティック・ポートを入れ替えてね。これで明け方まで『ガントレット』にとりつかれるのよ。

モンスター退治にいちばん効き目があるのが魔法。いよいよせっぱつまったところで、ALTキーを押すと、葵の御紋よろしくしつこいデスを全滅させる効果がある。魔法はびんの中に入っている。びんは見かけたら必ずとりたい。

モンスターを退治しながら次の面に



野蛮人に交代。ジイさんが死ぬとゴーストのもとになる。

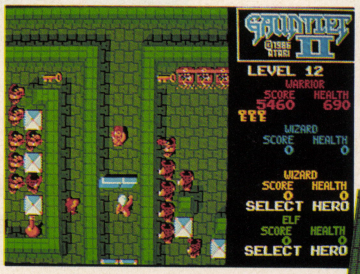
通じるEXITを探すのが当面の目的。運がよければすぐにEXITにたどり着ける。ほとんどモンスターを倒してもなおEXITにたどり着けないときもある。マップがゆがんでいて、右上にあるEXITにどうしてもたどり着けない。なのに、右上に進むとまたしてもEXITが出てくる。悪夢じゃあ。こんなときは、じたばたせずにジッとがまんをきめこむ。ヘルスのカウントと引きかえに、いたるところEXITになる劇的な場面が見られるぞ。でもEXITと書いてあっても本

斜めスクロールですっかり感覚がおかしくなる。

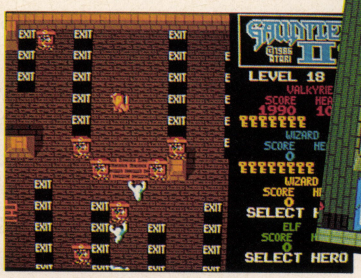
物とは限らない。

カギは取りすぎるのもよくないようだ。カギを使えなくて苦労する。箱には食べ物のあるラッキーも多いが、デスが飛び出す不運もある。どの箱を開けるかは慎重に。

まあ、粘り強く戦うことだな。ゲームのシステム上、行きづまってどうにもならないという状況はない。必ず何か現状を打破する手段が残されているハズ。

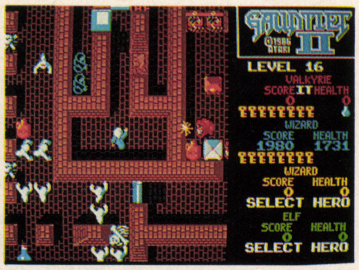


とりあえずは、ブロックを押して進む。

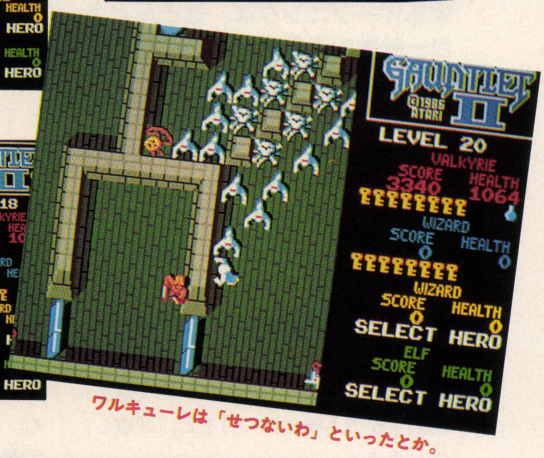


出口ばかりだが、本物は少ない。

ジイさん、ハタと困った。



右上にデスが待ちかまえている。



ワルキューレは「せつないわ」といったとか。

ディフェンダー風のゲームなんだ。

Data Storm

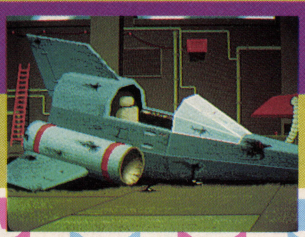
『データ・ストーム』は、話がど〜んと宇宙までに広がっているが、とにかく、基本は『ディフェンダー』式の陣取りゲームだ。『データ・ストーム』は、『スウォード・オブ・ジョーダン』の作者だという。雰囲気からするとちょっと信じられない。それでも、デカキャラを巧みにあやつるあたりに『スウォード・オブ・ジョーダン』のノウハウが生きているのだろうか。デカキャラがふわり、ふわりと浮いていくデモが印象的。とにかく、いっぷう変わった味のゲームだ。

くらげ。くらげだといってくれ。

頭を叩くとコツ、コツと。

ふわりと浮いていく。

何が始まるというのかね。


ありゃ、墜落してしもうた。

ひゃあ。世の中、ゼニや。ゼニは体はって稼がにゃあならんぜよ。
Blood Money

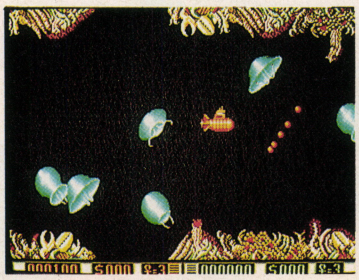
機種／Atari-ST(予定), Amiga
ソフトハウス／Psygnousis
値段／8,000円（税別）

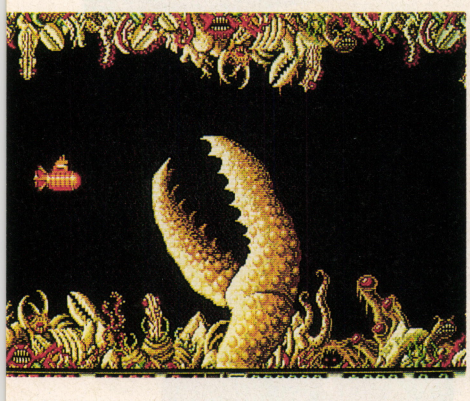
マンドリルではない。正体不明。

Psygnousisは、なんと読むか。なんと発音するのか。これまでなぞであった。「シグノーシス」、「サイノーシス」ではないかといわれていた。どちらもペケで、今回やっと真相が判明した。冒頭で、「プレゼンテット　バイ　サイグノーシス」とアナウンスしていた。ディスク1枚まるまるつぶして演ずるオープニングは、ほとんどホラー映画の予告編だね。こりゃ。

★　★　★

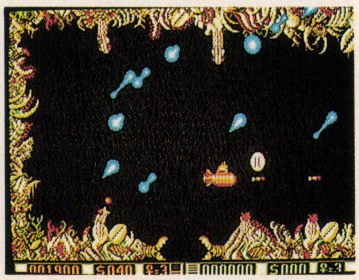
システムとしては、『R-Type』のソックリさんゲームの『メナス』の続編にあたる。なるほど、見たことあるキャラクターが合成されてきている。敵キャラの動きは『メナス』とまったく同じ。見かけは前と変わらないようだが、内容はすごくむずかしくなった。非情なゲームで、バトルシップをほんのわずかでも壁にぶつけると、大破してしまう。

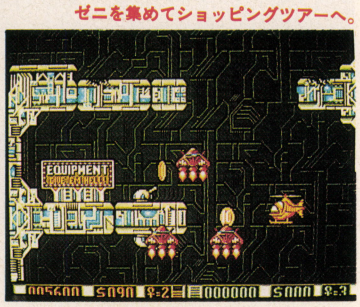

第2面めは深海魚のイメージ。


カニ。引き下がるまで待つ。

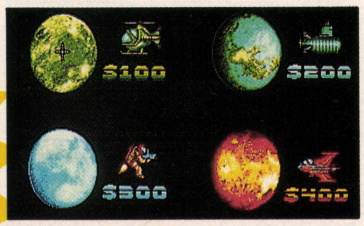
たしかに、ブートさせるたびにマップの書き換わるシステムではなくて、どこにどのアイテムがあるかとか、敵キャラの出現のタイミングはいつも同じ。とはいっても、ゲームの展開によっては、タイミングが微妙に異なることはある。それでも、わかっていてもできないのがアクションゲーム。

敵キャラを倒すと、コインに化ける。キャラクターの強弱に応じてコインの額が違う。強いキャラクターを倒したとき、いくつコインを回収できるかがゲームの行方をきめる。できるだけコインをかき集めて、ショップに駆け込む。ショップでは、持ち金に応じて、武器やライフが買える。ライフがいちばん高くて250ポイントかかる。とにかく、コインを集めないと何もできない。あえて危険を犯してコイン集めに狂奔する。砲撃を避けながらコインを集めるのはむずかしい。うまくコインを集められると、頭の中のレジスタがチャリン、チャリン鳴って、メーターが上がる。血圧が上がる。ゼニはかくもヒトを興奮させるものなのじゃ。

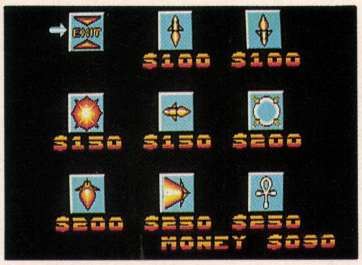

ゼニや。はよ拾わんかい。



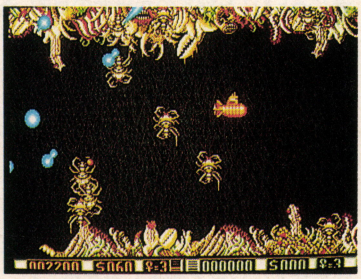
ゼニを集めてショッピングツアーへ。



ヘリに乗ってゼニのクエストが始まる。

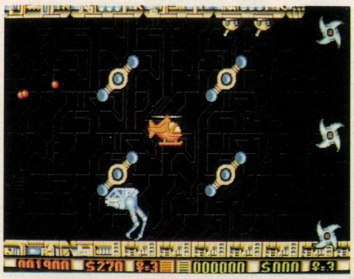


なんにも買えない。グスン。

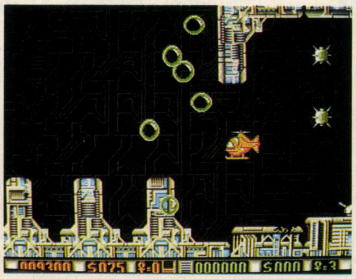

クモが下りてくる。

なお、『ブラッド・マネー』は、2人でプレイできる。相手が倒したキャラからこぼれるコインをちゃっかりかすめると友だちをなくしそう。

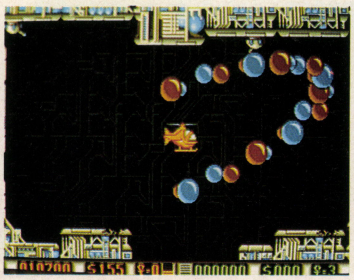
なにしろむずかしいゲームなので、情報が入り乱れている。「初めはひたすらライフ買いに専念するがよろし」とか、「1面めから正直にすることはない。2面めから始めるのがよろし」とかいろいろある。『メナス』のときもそうだったが、あとの面のほうがむずかしいとは限らないのだ。



ローターに気をとられていると、前から風車が来る。



バブルとトゲ。



うまくいけば大もうけできる。

ゲームシーンは、ヨーロッパに移りつつあるのだな。

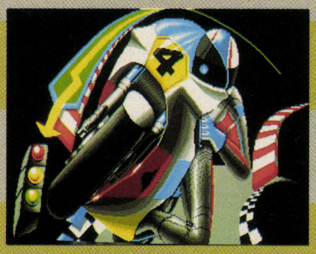
OPERATION WOLF(US TAITO)とHANG ON(SEGA)

このところ、USAオリジナルのゲームがパッとしない。いちおう、USAの市場にはゲームはあふれている。そのほとんどはイギリスで作られたものばかり。USAではTAITOやSEGAのアーケードゲームも相変わらず人気はあるものの、イギリスで移植したものが圧倒的。実際、USAで移植した場合よりも、デキがいいようなのだ。今回紹介するタイトーの『オペレーション・ウルフ』、セガの『ハング・オン』もその例にもれない。移植ものばかりか、イギリス人がオリジナルを作ってアメリカ人が売って日本人が遊ぶパターンが多くなるだろう。

USAのゲームが衰退したのは、Nintendoにすっかり押されたためもあるだろう。そういえば、今年のル・マン24時間耐久自動車レースを見ていたら、『マリオ・ブラザーズ』ではないかと思われる画面がチラッと写っていた。ル・マン市民のルポなんだがこりゃあ驚いた。こんなフランスの田舎でも、ビデオゲームが人気なんだわ。

アーケード版『オペレーション・ウルフ』では、赤外線銃を撃つのだが、アミーガ版には省略されて、武器はマウスであやつるようになっている。移植版『ハング・オン』には

イギリスはPALなのでタテ長になる。

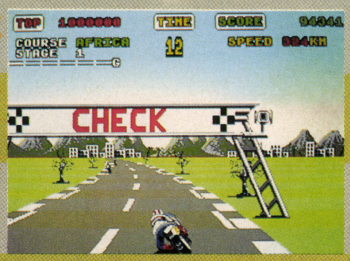


もちろん、体感カプセルがない。しかたのないことだが、移植はどちらも気合いが入っていて好感がもてる。

『オペレーション・ウルフ』のデキは、練馬の2警官殺しの容疑者を思い出す。中野の辺境の住人にとって、彼は見知らぬ他人ではないのだよ。ぼくらがよく行く本屋でコンピュータ雑誌に読みふけっていると、隣でやはり何か夢中になっているのがいる。異様な熱気に「ハテ、あやつは何を見ておるのだろう」とのぞきこんでみると、おお、『G×N』ではありませんか。ひょっとするとカレが彼だったのではないだろうか。『オペレーション・ウルフ』は、軍事マニアのあなたにぴったり。

舞台は、たぶん、中南米でしょう。ゲリラを殲滅して人質を救い出せというミッション

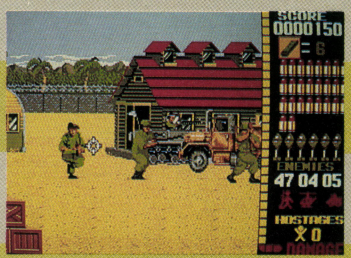
アフリカ大陸を攻める。



やった。栄光のチェッカー。

をこなすのだ。全部で6面あって、殺戮の限りをつくすのじゃ。

う〜ん。そのうち、Beijingを舞台にした『血の日曜日』というゲームができるかもしれんて。



よっしゃ。迫力で勝負だ。

戦場を駆けるブタ。

戦場を翔けるコンドル。

ロケット弾が残り少ない。

失敗には死あるのみ。

テクマクマヤコン桜井の『海外ソフト』は、これでおしまいです。ひと休みしたあと、若手の本格派が登板の予定。無敵モード無用のウルトラゲーマーです。今回は彼のおかげで、充実した画面写真がとれました。

お楽しみに。再見!!

Pineapple 6502 TM
SOFTWARES INC

パイナップルからのお知らせ

当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律1000円ですが、2万円以上は無料になります。

振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718　☎03-294-6502

ビジネスショー

カラー液晶ディスプレイ搭載のラップトップパソコンがズラリ

5月17日～20日の4日間、春いちばん大きなOA関係のイベント、ビジネスショーが東京・晴海の国際展示場で開催された。今年のテーマは「ヒューマンオフィスの創造」。お父さんたちの職場は、以前のようにただたんに事務をこなしたり、計算するというところではなくなっているらしい。快適で創造的な、働く喜びいっぱいの人間的なスペースをめざすようになっているし、そのなかでパソコンやワープロ、ファクシミリなどのOA機器は新しい発展を見せている。

ドーンと登場した液晶ディスプレイ

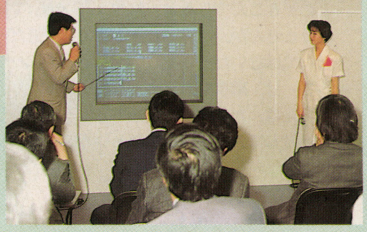
東芝のDST方式。

沖電気のSTN方式。

にぎやかな実演

F1レースでのJ3100の活躍ぶりを紹介。（東芝）

コントでカード型データベースの便利さを紹介。（シャープ）



一太郎Ver.4の機能をスクリーンで紹介。（ジャストシステム）

丸の内などのオフィスに勤めているお父さんのなかには、ビジネスショーが近づくとついウキウキしてしまう人もいるらしい。OAなんかにあんまり興味のない人も、仕事のためだとかいって、おおっぴらに机を離れて出かけることができる。電話がかかってきたりする心配はないのだから、のんびりと名物のまずいヤキトリを食べながらビールを飲んだりしている。おまけに、各ブースでは美人のコンパニオンが待っているので、一緒にカラオケでも歌っていたいような気分になってしまう。

といっても、これはあくまでも一部のお父さんの話で、企業戦士とかいわれる多くのビジネスマンは、シビアな情報収集合戦を行っているようだ。8mmビデオや、オートフォーカスカメラ、ミニテレコなどの新兵器を使って記録したり、大きな袋に目いっぱいカタログ類を集めて歩き回る。ワッと人だかりのする展示があると、集まっているのは、じつはほとんどライバルのメーカーの人だったりするのだ。

さて、オフィスでは、パソコンやワープロを互いに結んだり、ホストの大型コンピュータとつなぐネットワーク化の傾向がますます進んでいる。ほかのマシンが持っている情報を、離れたところから引き出すことができるので、本店と全国の支店や、ビルの中のそれぞれの部署どうし、得意先との間を結んで仕事の能率を高めようというわけだ。ビジネスショーではこうしたネットワークが展示の中心になっている。

たとえば富士通は、「富士通統合オフィスシステムISO」というものを実演している。部下がパソコン画面上の伝票に必要なことを書いて、上司に回線で送って承認をもらうというぐあいに、社内を動き回らなくてもネットワークの上で仕事が進められるようすが示されていた。

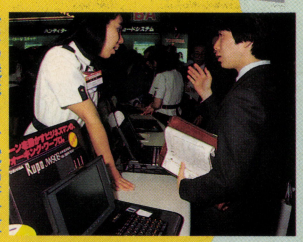
さらにNTTが88年からサービスを開始したISDN（総合デジタル通信網）と呼ばれる回線は、ネットワークを大きく変えそうだ。ISDNは、高速で、デジタルで、音はもちろん文字や画像などいろいろなメディアに対応するという特徴を持っている。このISDNを生かす通信機器が続々生まれてきた。ファックスはこれまでよりずっと細かくはっきりした画像を、速く送ることができ、おまけに同時に通話もできる。テレビ電話は動画を送ることができるので、離れたところどうしテレビの前で会議

レポート

美人が相手だとつい……

この人、画面を見ているのかな？（カシオ）

ハイパーカードの便利さ、わかってね。（アップルコンピュータ）



ルボの機能より、電話番号教えてよ。（東芝）

をするテレビ会議システムも本格的なものになる。

さて、パソコンでは、カラー液晶ディスプレイを内蔵したラップトップパソコンが主役になっていた。富士通、日立、沖、リコー、NEC、三菱、東芝、エプソンの9つのメーカーが、いっせいに試作機を登場させている。白黒表示のラップトップタイプのパソコンがひととおり出そろったところで、今度はそれをカラー化したわけで、ソフトを動かしてさかんにきれいなカラーをアピールする。どの展示も押すな押すなの混雑ぶりで、関心の高さを示していた。いずれも発売は今秋以降。

このほか、富士通が売り出し中の32ビットパソコン「FM TOWNS」、ワープロなどのソフトや電話などを標準装備した日立製作所の「PROSET」、98と88を合体したNECの「PC-98DO」などのパソコンが初めてショーに登場した。話題の商品だけに、どれも人気は上々のようだ。

また、今年のショーでは、主催者の日本経営協会の創立40周年を記念して、日本の事務機械の発展の歴史を展示したコーナーが設けられていた。昭和15年ころ、昭和35年ころ、昭和55年ころのオフィスと機器が登場し、懐かしそうにながめる人の姿もあった。

がんばる新製品パソコン

ソフトの数だけTOWNSがズラリ。（富士通）

2兎を追ってみたPC-98DO。（NEC）

PROSETを使ったクイズでーす。（日立製作所）

カラー液晶あれこれ

カラー液晶といっても、いろんな方式があったりする。ビジネスショーに出展された各社それぞれの方式を、簡単に説明してみよう。

STN

ノンアクティブマトリックス方式といわれる液晶の1つ。ノンアクティブという方法は、縦軸と横軸の電極に電圧をかけて、その交差した部分の液晶を駆動するというもの。構造が簡単で、大型化、量産化も可能だが、コントラストは低く、スピードが遅いのが欠点。

STNは、Super Twisted Nematicの略で、ノンアクティブでも、比較的コントラストが大きい。ハンディワープロや白黒表示のラップトップパソコン、安価なカラー液晶テレビに使われている。

DST

STN液晶を2層にしたのがDST方式。STNだけではどうしても完全な白にはならなかったのを、2層にすることにより解決。鮮明さをアップしている。マルチカラー（8色とか16色といった限られた色）では、コストや構造の面から有利な方法だ。

TFT

液晶のセル（画素）1つ1つにTFT（薄膜トランジスタ）をつけて、独立に駆動させるもので、アクティブマトリックスといわれる方式。コントラストも大きくとれ、応答スピードも速く、画面もブラウン管なみに鮮明。ただし、構造が複雑でコストも高く、なかなか大型化しにくいのが欠点。

MIM

横方向は、ノンアクティブと同じく1列に電圧をかけ、縦はダイオードを使って目的のセルだけに電圧をかけて駆動する方式。TFTとノンアクティブの中間に位置する。性能やコストも、ちょうど中間といったところ。

参考出展されたカラー液晶ディスプレイ搭載のラップトップパソコン

STN方式

NEC　PC-9801LS
（8色、10インチ、640＊400ドット）
富士通　32ビット FMR
（8色、10インチ、640＊400ドット）
日立　B16LXW
（8色、10インチ、640＊400ドット）
沖電気　if386AX
（16色、10インチ、640＊480ドット）
リコー　マイツールLX
（16色、10インチ、640＊400ドット）

TFT方式

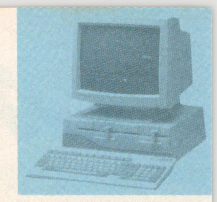
NEC　PC-9801 LS
（8色、9.3インチ、640＊400ドット）
三菱電機　M3201
（8色、10インチ、640＊480ドット）
シャープ　ディスプレイのみ
（8色、14インチ、640＊480ドット）
（フルカラー、14インチ、960＊480ドット）
東芝　ディスプレイのみ
（16色、14インチ、720＊550ドット）

DST方式

シャープ　386AX機
（64色中16色、14インチ、640＊480ドット）
東芝　T3100
（16色、11インチ、640＊480ドット）

MIM方式

エプソン　PC-286LS
（4096色中8色、10インチ、640＊400ドット）

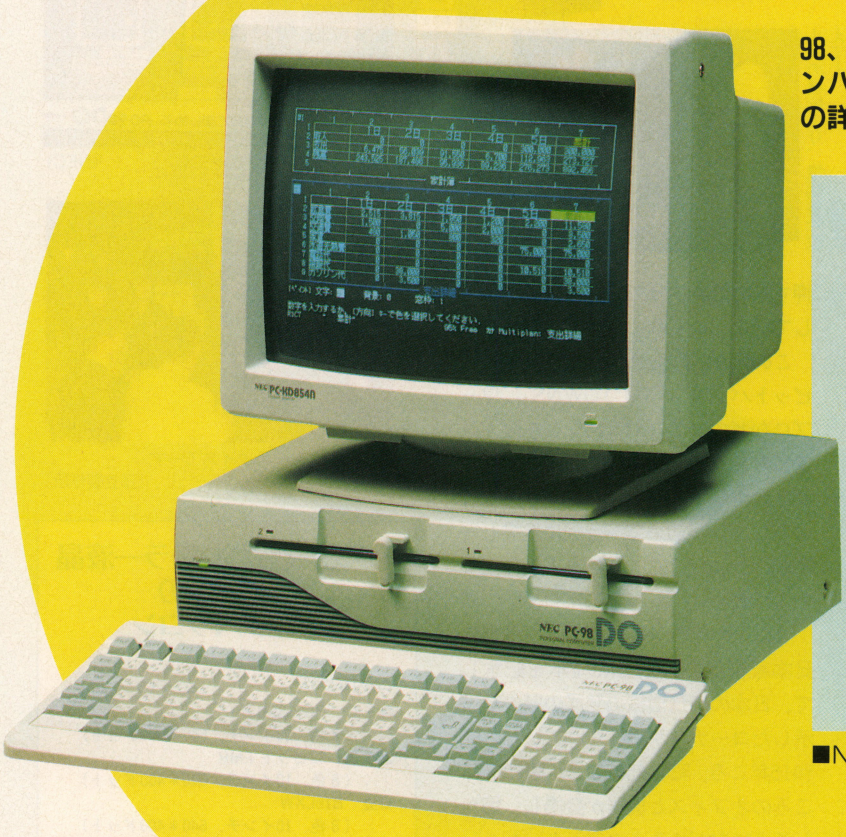


最新ハードレポート

98、88、どちらもOK!

PC-98DO

98、88の両方のソフトが動く超コンパチパソコン、PC-98DO。その詳細をレポート。



スペック

CPU
V30(8／10MHz、98モード)、Z80(4／8MHz、88モード)

メインメモリー
640Kバイト(98)、192Kバイト(88)

グラフィックス
640×400ドット4096色中16色(98モード)、640×200ドット512色中8色、640×400ドットモノクロ(88モード)

音源
FM音源3音+PSG3音　8オクターブ

ディスク
5'2 HD×2ドライブ(98モードでは2DD、88モードでは2Dのディスクの読み書きが可)

サイズ
380(幅)×355(奥行き)×128(高さ)mm
8.7kg

■NEC　298,000円(税別)

98プラス88のマルチパソコン

PC-9801とPC-8801をドッキング。どちらの機種のソフトも関係なく動かせるようにしたのが、PC-98DOだ。発想としてはホント単純なんだけれど、逆にいえば、なんで今まで出てこなかったのかが不思議な気もする。

スタイルも、2つのモデルを合わせたカタチ。全体的なラインはPC-9801VM11のそれだけど、ディスクドライブが横に並ぶのは、PC-8801のスタイルだね。キーボードも98用のもの。コンパクトにまとまっている。

スペックそのものは、カタログ上では、いちおうPC-9801VM11とPC-8801MA2が基本ということになっている。カンタンにまとめてみると、PC-98モードのほうは、CPUに10MHzのV30(8086コンパチの16ビット。8MHz切り替え可)、メインメモリー640Kバイト。FM音源3和音がついたのが目新しいところ。ただし、拡張用のスロットは1つしかついてこない。

PC-88モードでは、CPUに8MHzのZ80(4MHzに切り替え可)、メインメモリーが192Kバイト。MA2を基本としながら、MH／MAについていた辞書ROMはつかないし、音源もFM音源3音のみで、ステレオ対応のサウンドボードIIじゃないのは、ちょっとマズイ。

インターフェース類は、ディスプレイ出力がアナログRGB15ピンのみ。それと、セントロニクス仕様準拠のプリンター端子とRS-232Cシリアルインターフェース、マウス端子がつく。RS-232Cは、PC-98モードでしか利用できない(ムムッ!)。マウスも、PC-98用のバスマウス仕様だけれど(ムムムッ!)、こちらはPC-88用のソフトも、98用のバスマウスで動くようになっている。

ということで、PC-88としての機能がワリをくっているなぁ、というのが全体的なスペックの印象、ってところかな。

*1　Expanded Memory Spacifactionの略。MS-DOSで640Kバイト以上のユーザーメモリーを使うための方式。
*2　なくても使えるが、機能が制限される。*3　なくてもいいが、ホント遅い。他のワープロも似たようなもの。

万能ナイフは役立つか？

２つのマシンをそのまま１つに、ということだったら、話はカンタンにすむんだけれど、世の中、そううまくはいかない。前にも書いたように、１つにしたことでけずられた部分もけっこうある。そういった点を押さえつつ、それぞれのモードについて、もう少し詳しく見てみよう。

PC-98モード

ベースとなったPC-9801VM11と、スペック上はほぼ同じ。メインのメモリーが640Kバイトとフル実装されているので、ビジネスソフトをはじめ、98用のソフトはほとんど動く。そのうえ、FM音源を内蔵したから、ゲームソフトをプレイするときも、さびしい思いをしなくてすむね。

逆になくなった機能はというと、まず数値演算のプロセッサーがつけられなくなったこと。といっても、これはほとんどのユーザーには関係ないからいいとして、問題なのは拡張スロットが１つしかない点。ここには、拡張メモリーボードやハードディスクインターフェース、それにFAXボードやMIDIインターフェースなどをつけるのだが、そういったボードを使うとき、98DOでは、そのうちの１つだけしか使えないことになるわけだ。

たとえば、ハードディスクの便利さを知っているユーザーは、もうほかのボードは使えないわけだし、拡張メモリーボードでRAMディスクやEMS機能*1を使っているユーザーは、今度はハードディスクが使えなくなる。最新の『一太郎Ver.4』のように、EMS仕様のメモリーボードは前提*2、しかもハードディスクがないと動作がまだるっこしい*3、といったソフトは、これではパワー不足。そうでなくても、今後EMSボード対応のビジネスソフトが増えてくれば、どうしてもスロット１つじゃ不十分ということになりかねない。それでも『P1.EXE』や『新松』、『マルチプラン』といったビジネスソフトは使えるから、今はこれでいいとしても、将来のステップアップには、イマイチ君の不安が残る。

PC-88モード

さっきも書いたけれど、機能でワリをくっているのがこの88モード。ベースが88MAといいながら、辞書ROMはないし、サウンドボードIIの機能もない。おまけにスロットがないから、拡張もできない。これでは、88MRの８MHzバージョン（もちろん、そんなものはないけれど）がベースといったほうが、話が早い。

また、RS-232C端子を持っていながら、このモードでは使えない。マウスは、98用のバスマウスがそのまま使えるようになっているけれど、88SRシリーズのマウス端子（I／Oポート）はジョイスティック端子としても使えたから、ようするに、98DOではジョイスティックが使えないということになる。なにかと制約が多いモードなのだ。

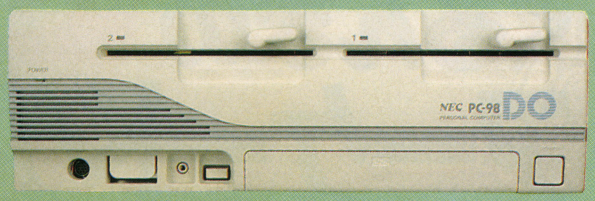
そのほか、88用のシステムディスク（N_{88}-日本語BASIC）も別売り。ゲーム用のモードとわりきればいいんだろうけど、それならジョイスティック端子がないとか、サウンド機能をケチっているのは、やっぱりヘンだ。ちょっと中途ハンパ、という気もする。

どんなユーザーに向く？

PC-8801シリーズの豊富なゲームソフトと、PC-9801シリーズの高機能なビジネスソフトを１台のマシンで、というのは、たしかに魅力的。値段も29万8,000円で、PC-9801VM11の１台の値段（32万8,000円）より安いのもヨイ。とはいえ、２つのマシンの機能がバランスよくまとまっているかというと、ちょっと疑問も残る。

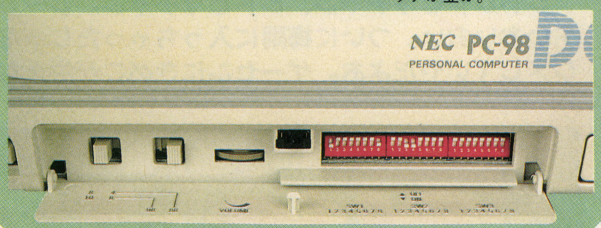
ということで、PC-88や98を持っているユーザーなら、買い換えなくてもいいマシンだし（別に98なり88を買うほうが、安上がりだし機能も上）、本格的に使いこなそうというユーザーにも向かない。それよりも、すぐに使えるソフトが豊富にあるということから、パソコンをこれから使ってみようという人、初心者向きのパソコンなんである。

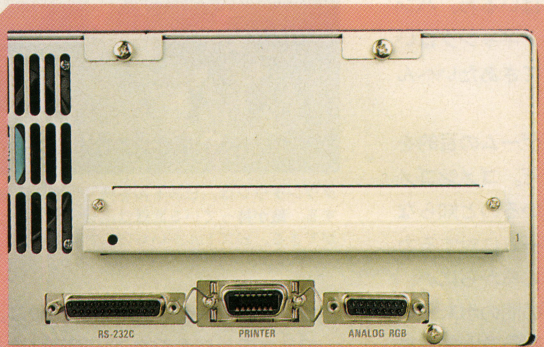
FRONT STYLE



VM11のラインを残したスタイルで、ディスクが２台横に並ぶ。前面にあるマウス端子は、98用のバスマウス仕様。

左にはモード切り替えとクロック切り替えスイッチが、右には98用のディップスイッチが並ぶ。

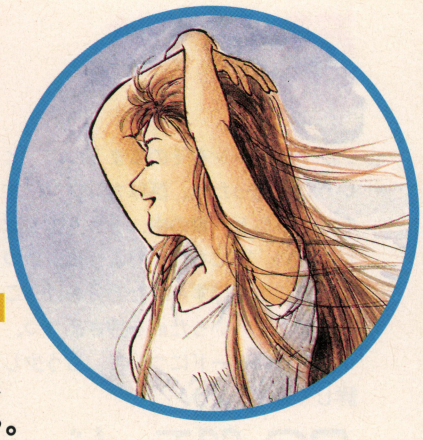




背面のインターフェース類。スロットが１つしかないのはマイナス？

REAR STYLE

くるんまのI LOVE アーケードゲーム

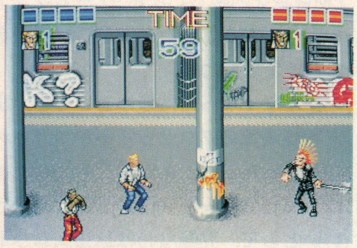


キミはゲーセンに行ったら、100円で何分ねばれる？

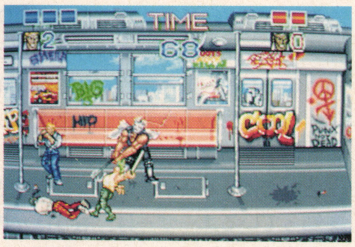
♪シトシトピッチャン、シトピッチャン。シ〜ト〜ピ〜ッチャン♪
おいおいおい。ついに梅雨に入っちゃったじゃないかよおん。ジメジメしていやだよお。ゲーセンにきのこが生えないといいけどにゃ。

クライム ファイターズ

コナミ



ステージ1のボス「パンクス」。オノを振り回して疲れたところを襲うといいぞ。



電車の中。いかにもアメリカって感じでしょ。

ダウンタウンは、ピストルを持った男も登場する。敵が持っている武器は倒せば取ることができる。ピストルがいちばん有利だぞ。

犯罪都市シカゴで発生した、連続美女誘拐事件。これを解決すべく悪の巣窟シティへ乗り込むのだ〜。

と、いうことで『クライムファイターズ』。コナミしゃんの新作であるぞ。パチパチパチ。

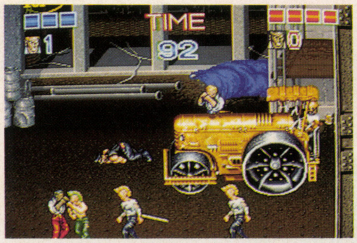
まんずだね、これはアクションゲームであるのだよ。だもんだからしてキミは、ウジャウジャ出てくる敵をバッタバッタと蹴ったり殴ったりして倒していけばいいのだ。

と、口でいうのはカンタン。実際にやってみるとこれがなかなかむずかしいのだ。なんてったって敵は、犯罪都市シカゴのド悪党だからして、暴走族はいるわ、ハードゲイはいるわ、パンクはいるわ、ストリートギャングはいるわで、お池にはまってさあたいへんなのだ。

おっ、そうだそうだゲームの目的を教えるのを忘れていたぞ。ゴメンゴメン。この目的を知っているのと知らないでいるのとでは、ゲームに対する力の入れぐあいが違ってくるからに。

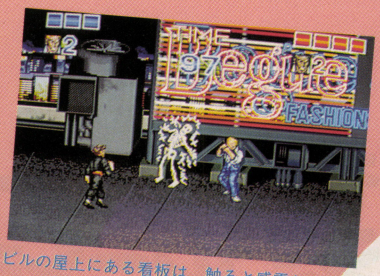
つまりこれはシカゴの闇のボス「Mr.リー」が起こしている連続美女誘拐事件を解決すべく、リーのアジトに乗り込むゲームなのだよ。わかったカニ。

で、ステージもシカゴっぽいつくりになっていて、駅のプラットホーム(ス



建設現場では、突然車が出てきてキミをぺしゃんこにするぞ。

うわー、美女のかわりに大男がドアに体当たりしてきた！　おかげでこっちはぺしゃんこだあ。

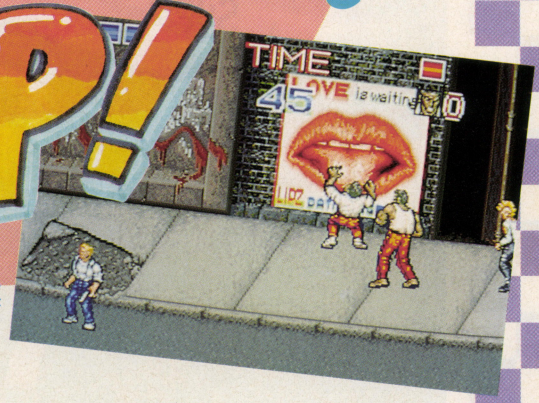


ビルの屋上にある看板は、触ると感電しちゃう。

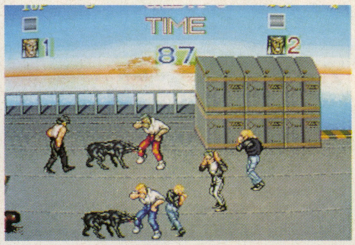
テージ1）から始まって、地下鉄の中（ステージ2）、ダウンタウン（ステージ3）、建設現場（ステージ4）、ビルの屋上（ステージ5）、スラム街（ステージ6）、ハーバー（ステージ7）、美女たちが監禁されている倉庫（ステージ8＝大ボスステージ）という感じに進むのだ。

中でもユニークなのは、地下鉄の中。これって、銀座線とか東西線のように途中から地上に出るんだけど、出ると外の景色がキレイなうえにちゃんと動いている。さらに、余裕があると見え

ここにもそこにも　あっちにも TRAP!



これが噂の、ベロ出し看板。これになめられると持っている武器がなくなるから気をつけよう。

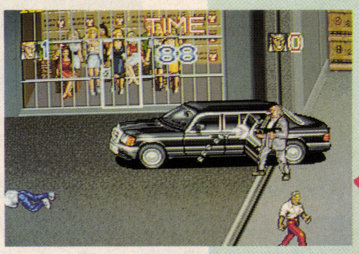


ハーバーには、犬まで出てきてかみついてくる。

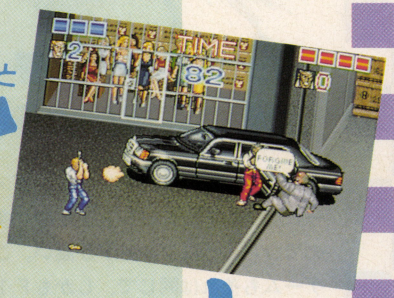
るのだけど、電車の中の女性の水着の広告まで動いているのだ。なかなか色っぽいので、見てみるといいよん。

あと、これはトラップの趣向が凝らされていて、町の看板が落ちてきたり、ただの絵だと思っていたくちびるが、急に舌を出してペロッとなめられたり。ガラス戸越しに見える美女のそばに行くと後ろから大男が出てきてドアをバタっと開けられてツブされたり、オチオチ歩いてられないのだー。他にもいっぱいあるハズなので探してみてくで。

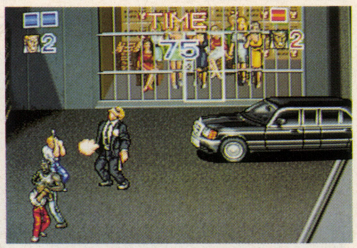
んでもって ENDINGも公開



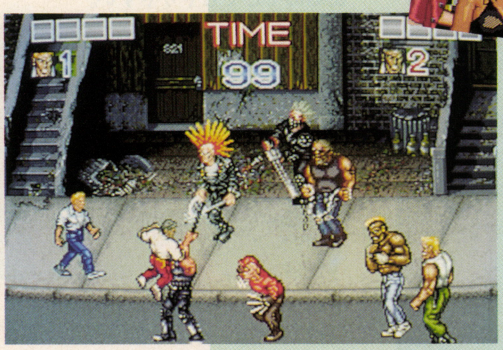
成功すると



失敗すると



最終ステージは、ベンツが乗りつけて中からデカいリーの用心棒が出てくる。ピストルを撃ってくるので、こっちもピストルを持っていないとヤバイ。



ゲームをバッチリ終えた人だけができる、ボスキャラ総出演の恐怖のステージ。100円がいくらあってもたりないステージなのだ。

F1の最高峰

モナコをイメージしたレーシングバトル シミュレーションゲーム!登場

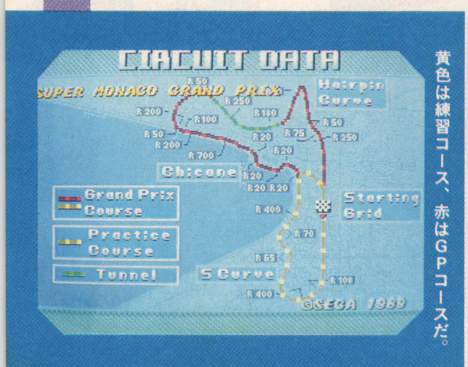
バックミラーは最大限に利用しよう

もうとにかく最近のレーシング・ゲームは、シミュレーションものが多いのでひじょうにグレードが高い。このゲームもそれは同じで、しかもＦ１グランプリで最も格式が高いとされる、モナコをイメージして設定されたコースだから難度もひじょうに高いのだ。

レースは、予選と決勝の２種類が設定されていて、予選レースは予選通過タイムによって決勝のスタート順が決定する〝タイムトライアル制〟をとっている。決勝は、ポジションリミット（レース続行制限順位）というのが設定されていて、走行順位が制限順位より下がると、その場でゲームオーバーになってしまうのだ。

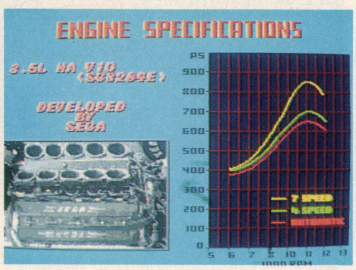
気になるギアチェンジは、オートマチックと４段変速、７段変速の３種類があって、ビギナー、中級、プロフェッショナルというランクになっている。ちなみにギアは、プレイヤーがハンドルから手を離さなくても簡単にギアチェンジできるよう、ハンドルのま下にあるのでとてもやりやすい。

また、バックミラーに映る後続車は飾りではない。つねに見るようにして他車の進入経路を瞬間的に判断して走行をさえぎれば、ラクに順位を守れる。



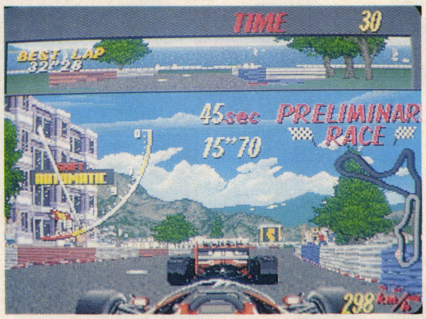
黄色は練習コース、赤はGPコースだ。

トランスミッションをセレクトしよう。



オートマとマニュアルの違いがわかるグラフ。

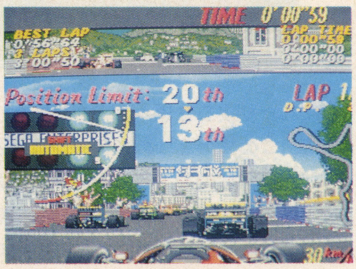
グラフィックはきれいだぞ。



まずは予選通過

いろいろ装備は充実してるが、それを使いこなせるかがいちばんの問題。実際やってみるとそれどころじゃなくて、ワケがわかんないうちにゲームオーバーになってしまうからね。

とにかく最初は1位になるよりも装備やコースを覚えるために完走することが先決だ。アセって猛スピードでカーブに突っ込んでも、ハンドルを切りそこねてすぐクラッシュ。あっというまに後続車に抜かれるのがオチだし、



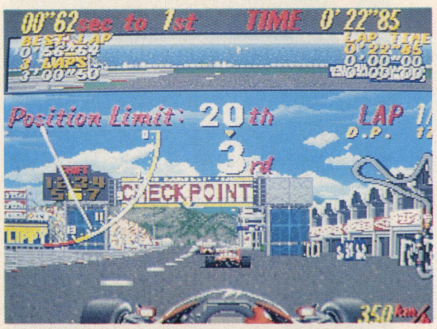
青になった。それ、スタートだ。

コースを覚えるどころじゃなくなっちゃうぞ。クラッシュからの立ち直りは、クラッシュのグラフィックが出るわけではないので、早いぞ。だ・け・ど、クラッシュはやはりいけない。

さて、さっきタイムトライアル制といったが、これはうまい人だけにあてはまるもので、ヘタな人はそれ以前に、制限タイム内にゴールすることが最大の目標だ。たぶん、これでほとんどの人はゴールに行くことができず、お金をバンバン使うハメになるだろう。

だが、それでももったいないと思うより、悔しさのほうが先立ってしまうのがこのゲームのよくできているところ。

で、注意すべき点はハンドリング。F1のシミュレーションだけあるので、ふだん自分が乗っている（乗せてもらっている）車のときのスピードより断然速い。ちょっとハンドルを切っただけで過敏とも思えるほどの反応を示すから、チビッとずつ切るのがコツである。



上の画面がバックミラー。後続車はいないぞ。

決勝がこれまたたいへんむずかしい

さて、ぐわんばって決勝に進んでも、このゲームは奥が深いから、またここでだいぶ苦しまされる。

決勝のコースは晴天と雨天の2コンディションが設定されていて、なんと1ステージ（晴天コース）を3位以内で通過しないと2ステージ（雨天コース）へ進むことができないのだ。キビシー！

しかも晴天コースを死ぬ思いでクリアしても、雨天コースの路面はすべりやすいので、晴天コースで覚えたテクなどは役に立たない。ツルツルリンとばかりにすべってしまうのだ。

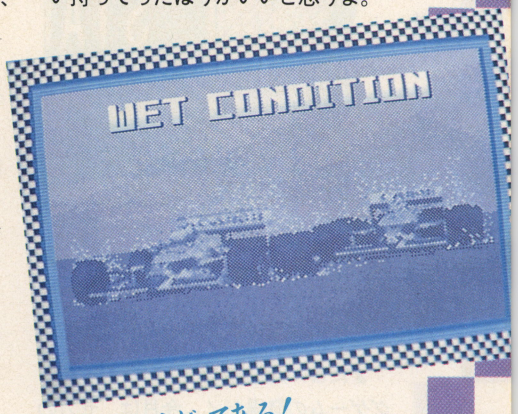
んで、それもなんとかガンバって、最終ステージをフィニッシュしたとする。すると、ドライバーズポイント、つまりスコアが表示されるのだが、この数字がまたキミの一生（？）を左右するのだ。大げさにいってしまったが、この数字が3500ポイント以上ある人には〝スーパーライセンス〟という、個人のナンバーが画面に表示されて、それでもってメモリプログラムに累積されちゃうのだ。すんごいダしょ。

トンネルの中はまるで夜になったようだ。

恐怖のヘアピンカーブ

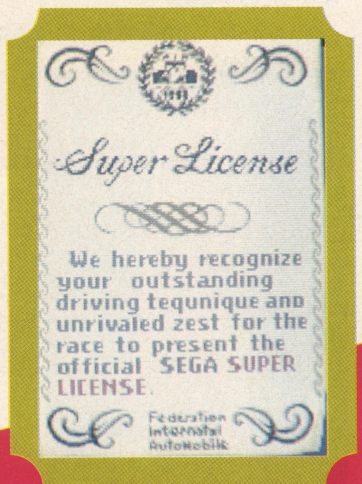
で、ちょっとだけ最後にいうと、実車さながらのステアリング感覚が味わえるという体感の新システム〝エアドライブ〟は、これまでと比べてそんなに変わったような気がしなかった。くるんまが鈍感なのかなぁ？

それと、これは1ゲーム200円だから、ゲーセン行くときはお金をいっぱい持ってったほうがいいと思うよ。



雨天コースだってある！

勝った人にはスーパーライセンス



ダートフォックス

ナムコお得意の通信機能付き レーシングゲーム第2弾! ついに全貌を現す

ナムコ

スタート時にシグナルランプが点灯。

スタート

最大8台まで 通信可能なのだ

またまた通信機能がついたレーシングゲームの登場だ! 今月は、セガの「スーパーモナコGP」も出たし、レーシングゲームの発売ラッシュだ。

最近はF1の人気が高まってるし、先月はル・マン24もあったから（ベンツの圧勝で終わちゃったけど）作ってる人が燃えちゃって、この時期に重なっちゃったのかなあ。

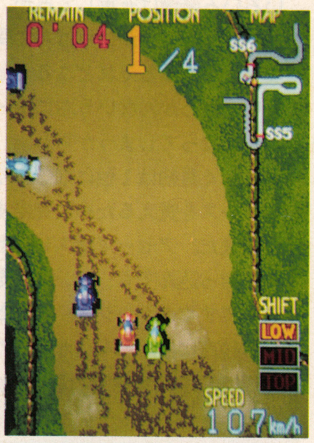
ま、いいか。話を戻さないとナムコさんに怒られそうだから、「ダートフォックス」のことに触れることにしよう。まず、このゲームの特徴はなんてったって、友だちと一緒にレースが楽しめるってことだね。しかも、一度に8人（8台）まで同時にできるってんだからスゴイ。グループでどっか出かけたときなんか一緒に競争してみると、絶対おもしろいぞ。「あっ、オメーぶつかってくれんなよ!」とか、「へっへーん、抜いたゼ」とかいってネ。

で、通信機能の第2弾なワケだから、おもしろいのはこれから。とにかくステージ（サーキット）がスンゴイ。全部で6ステージあるんだけど、最初は市街地（ステージ1）から次が川や岩があるところ（ステージ2）。んでもって、それを過ぎると今度は山道（ステージ3）。ここまでは、道的にはカーブがキツイのがあるだけでそんなに走りにくくない。問題はこっから先なのだ。

ステージ4になると、雪道になって凍結路を走らなくちゃならない。ちょっとでも無理な追い抜きや急なハンドリングをするとスピンしちゃうからおとろしい。たとえここまでずっと1位で走ってきた人でもスピンしてる間に抜かれたりすると思う。

で、この先の2つのステージはほとんどが直線なので、ラストの追い抜きをかけるのに絶好のコース。でも、規定のタイムがあるから、ちょっとトロい人はここまで来れないかもしれない。

さあ、あとはプレイしてのお楽しみだ。絶対おもしろいからぜひともトライしてみてちょ。



コツをつかめば、後続車をうまくクラッシュさせることもできる。

ギアは3段階。コーナーのキツさに合わせてギアを選択しよう。

マシンが走ったあとはタイヤの跡がつくし、土煙だってモクモク立つのだ。

コーナーではほかのマシンとぶつかりやすいからハネ飛ばされないよう気をつけよう。

©株式会社ナムコ

ゲーム雑誌対抗「ダートフォックス」大会

大会参加雑誌	ハイスコア
POPCOM	月刊PCエンジン
LOGIN	アミューズメント産業
GAMEST	NG（特別参加）
マル勝ファミコン	ファミコン通信

↑4台で競ったのだが、後ろでみんなが見てて恥ずかしかったんだよ。

↗写真左は、試合結果を計算するナムコの田井氏。右がゲーム説明する御所脇氏。

くるんま大奮闘！のワリには6位

ジャーン！　ちょっと古い話になっちゃったけど、5月30日に行われたナムコ主催の「ゲーム雑誌対抗〝ダートフォックス大会〟」のもようと結果をご紹介するよん。

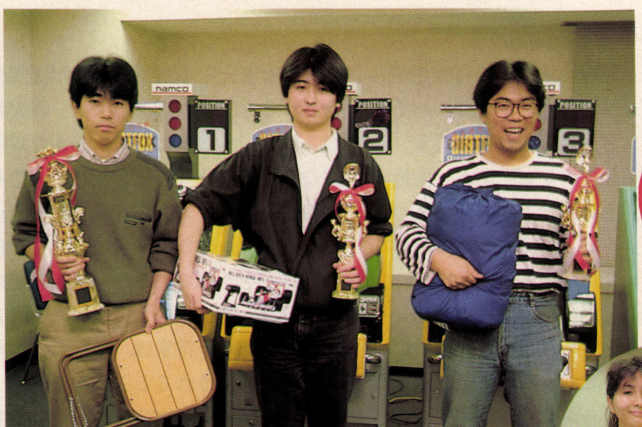
この大会は、昼過ぎごろにナムコ本社に集まって行われたんだけど、みんな最初はナムコが出してくれたお寿司を食べて上機嫌。お寿司の写真を撮る編集部あり、みんなが食べているのを撮る編集部ありで、一見和(なご)やかだった。

みんなモロマジでやったんだぜィ。

ところが、この幸せのランチタイムが終わったとたん、みんなの目はダートフォックスの筐体(きょうたい)に移った。ただでさえゲーム好きで負けず嫌いなのに、編集部の看板までしょっちゃってきてるから、全員異常なまでの気迫なのだ。「さて、そろそろ練習しましょうかね」なんていうのんきなナムコの田井さんの言葉よりも先に、ドワーっと練習が始まった。みんな目は血走り、手は汗でビッショリ。練習の番が回ってこない人は歯ぎしりはするわ、足は小刻みに揺すっているわで恐ろしいばかり。

本番に入るといっそう緊張感はつのり、予選、決戦と行われた。そんな中で気弱なくるんまは、本番でもみんなの迫力に押されて、6位（本当の実力はこんなんじゃないんだけどねえ）。で、みごと優勝したのは「GAMEST」で2位が「ハイスコア」、3位が「ファミコン通信」となりました。パチパチ。

↑Mr. Tai & ↑Mr. Gosho もガンバッタ…



★上位3名★

↑左から1位の「GAMEST」、2位の「ハイスコア」、3位の「ファミコン通信」。みんなうまかったぁ。若いっていいことね（なんのこっちゃ）。

→「車の運転とは違うわね」と強がるくるんま。

おまけの6位

パッキー小林の

ニューメディア最前線 デジタル映像の時代なのだ

©株式会社ナムコ

ナムコ横浜未来研究所制作のCG『キャサリンの夢』をハイビジョン画面に出力したもの。

CD-ROMやCD-Iだけがニューメディアじゃない！データのデジタル化によって、今最も激しく変わろうとしているのは映像の世界だ。近いうち、君の家の中もデジタル映像があふれる日が必ず来るはずだ。

ハイビジョンは次世代のテレビ

近い将来、家庭に入り込む可能性が最も高いデジタル映像といえば、ハイビジョンテレビがあげられるだろう。みんなも「高品位テレビ」とか「次世代のテレビ」といったフレーズで「ハイビジョンテレビ」が紹介されるのを一度ぐらいは聞いたことがあるはず。中には博覧会などの特設会場で実物を見た人もいるかもしれない。NHKは、6月3日にハイビジョンの実験放送を開始。ハイビジョン放送の実用化はもう目前まで来ているのだ。

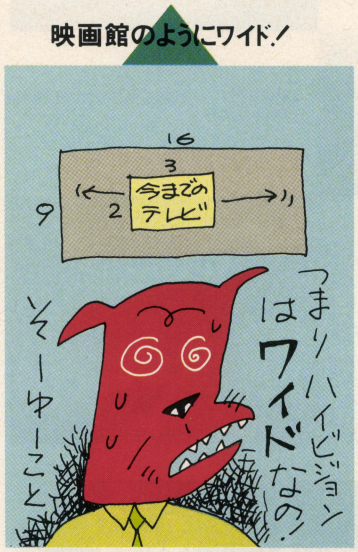
ハイビジョンという言葉を初めて聞く人のために、簡単に説明しよう。ハイビジョンとは、NHKが中心となって開発した新しいテレビの規格だ。現在のテレビと、ハイビジョンの画像規格を比べると、走査線は約2倍、画素数は1画面で約5倍になる。緻密な画像になるため、より鮮明で美しい画像を見ることができる。現在、電送の時点ではデジタル化され、帯域圧縮をかける方法がとられているが、撮影などの段階では、デジタルとアナログの両方の手法がある。将来は、すべての段階でデジタル化されることになる。

画像が緻密なために、大型化しても画面が荒れて見えたり、暗くなったりすることがない。今までは、せいぜい50インチぐらいだったが、ハイビジョンでは100インチ（プロジェクター）ぐらいのテレビを家庭で見ることができるようになる。しかも、縦横の比率が6対19と、今までのテレビ（3対4＝6対8）と比べると、かなり横に長い画面になる。映画館のスクリーンのようにワイドで迫力のある画像が楽しめる。

デジタルデータであるなどのほか、いくつかの理由から、ハイビジョンの映像は、加工・蓄積がしやすいというメリットがある。これを生かして、映画などの特殊撮影（DVE：デジタル・ビデオ・エフェクト）や電子出版、印刷への利用など、放送以外の分野で多くの利用法が考えられ、すでに実用化されているものもある。ハイビジョンは、まさにデジタル映像時代の旗手だ。

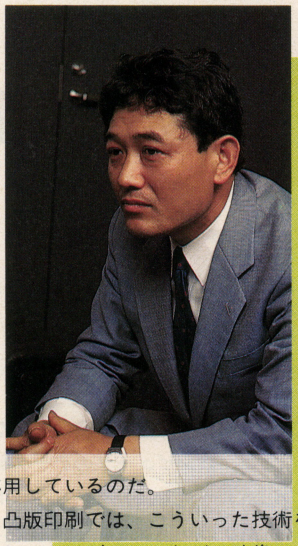
「ハイビジョン静止画によって、新しい映像芸術の世界が開ける可能性がある」(青木氏)

ハイビジョンシアター。通信衛星を利用すれば、1つの映画で、全国の人が楽しむということもできる。世界同時放映も可能だ。



ハイビジョンの明るい未来について話してくれた。

「ハイビジョンの画像には質感のようなものがある」と語る広報担当の野村正義さん。



「ハイビジョンを活用した、さまざまな環境を提案していきたい」(青木好郎主任)

ハイビジョン企画の拠点
トッパンメディアセンター

ハイビジョン静止画像で、さまざまな企画を生み出す

雑誌や書籍の印刷などで有名な大手印刷会社の凸版印刷が今年の4月に開設した「トッパンメディアセンター」では、ハイビジョンを中心とした映像メディアの新しい利用方法についての提案を行っている。

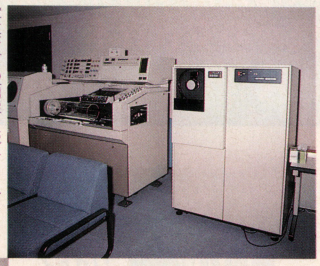
「印刷会社がどうして映像なの?」と思う人もいるかもしれない。パソコンの場合でもデータをプリントアウトしたり画面に出したり、またディスクに記録したりするが、これと同じように、コンピュータによって、デジタル化された情報を持っていれば、その情報を表現する媒体が紙でなくてもいいということになる。大手の印刷会社では、印刷工程のコンピュータ化が高度に進み、ひじょうに優秀なデータの加工技術までも持つようになった。そういった技術を、電子出版や映像メディアに応用しているのだ。

凸版印刷では、こういった技術を駆使し、ハイビジョンなどの映像メディアの制作にも積極的に取り組んでいる。メディアセンターでは、基礎的な研究を経て実用可能になった、さまざまな新しい映像メディアが展示されている。たとえば、ハイビジョン画像をビデオディスクに記録して、バーコードブックによって画像を呼び出す「ハイビジョンカタログ」や、博覧会などで映像展示を行うときなどに利用する「ハイビジョンシアター」など、ハイビジョンを利用したものから、ブラウン管を組み合わせ、コンピュータの制御によって映像を送り出すマルチビジョンといったものもある。もちろん、すでに世の中に出ている作品もある。

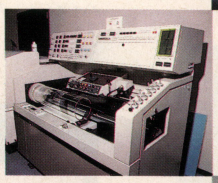
「現在、われわれは情報を加工し、あらゆるメディアに作ることができる態勢を持っています。なかでもハイビジョンは、カラーフィルムに近い情報量を持ち、しかもデジタル画像であるため、印刷媒体の加工技術を生かすことができます。とくに、静止画像の場合、画素数ではハイビジョン以上である写真を、ハイビジョン用のデータに変換などをし、よりクオリティーの高いものを制作しています。ストーリーを追うのではなく、写真や美術品などのように鑑賞を目的としたものの場合、静止画のほうがだんぜん認識度が強いのです。ハイビジョンの静止画像は、美しい画像でしかも保存性が高いことから、データベースとしての価値も高いといえるでしょう」(青木好郎トッパンメディアセンター主任)。

写真にはない、透過光の魅力を生かし、スペースの効率化なども考え、プロカメラマンが自らの作品をハイビジョン作品化し、個展などで映示している例もある。音楽などの演出も加えれば、新しい映像芸術の世界が開けることになるだろう。

坂東玉三郎の世界 写真：篠山紀信



写真などの画像を読みとり、コンピュータの磁気テープに記録するシステム（凸版印刷）。



中央部分のドラムに絵をはりつけ、回転させながら読んでいく。

使い勝手のよさは、まるで『ダ・ビンチ』のようだ。でき上がった作品は写真そのもの！

同じく、篠山紀信の写真集『坂東玉三郎の世界』をハイビジョン画像にしたもの（大日本印刷制作）。

コンピュータ技術の粋！

デジタルが広げる映像の世界

印刷工程のコンピュータ化によってもたらされたデジタル加工の技術とはなんなのか。CTS（コンピュータ・タイプセッティング・システム）と呼ばれるこの技術は、印刷の素材となる文字・画像をすべてコンピュータにデータとして記録し、そのデータから印刷物を制作するシステムだ。

まずは、データの読み取りから加工までの工程を見てみよう。画像データは、すべてCTSスキャナーと呼ばれる画像読み取り装置によって読み取られる。まず、素材となる画像をスキャナーで読み取れるように加工する。

次に、右上の写真にあるスキャナーの中央のドラム型の部分に、読み取るための画像を取りつける。スキャナーを起動させると、ドラムが高速で回転し始め、センサーがはじから動いて読み取りを行う。数秒間のうちに読み取りは終了。この時点で隣にあるMT（磁気テープ）に画像が記録されたことになる。MTとは、コンピュータのデータ記録用の磁気テープで、約120メガバイトの記憶容量があり、A3サイズの画像にして数十枚記録することができる。

こうして、デジタルデータとして記録されてしまった以上、あとはどのような加工も自由にできる。コンピュータから、モニターに画像を呼び出し、色の変更、拡大・縮小、塗りつぶし、コピー、文字の記入など、あらゆる加工が可能だ。1画素ごとの色の変更も、やろうと思えばできる。

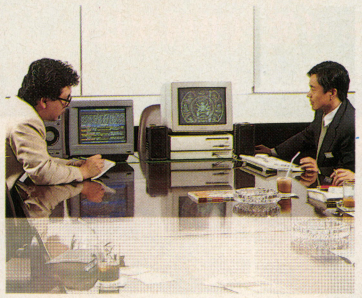
画面上のアイコンを見ながらデジタイザーを使う。画像は、リアルタイムで変化していく。『ダ・ビンチ』と同じくらいの使い勝手で写真を加工できてしまう。しかもでき上がった画像には、加工したような痕跡がまったく残らないので、写真との違いがわからない。

画像をより美しく見せるために修正を加えたり、印刷物のレイアウトに合った仕様に変更するといった目的以外に、夏に撮った風景を冬の風景に変えてしまうとか、じゃまな建物を取りはずしてしまうといったこともできる。しかもその結果が写真と同じなのだ（実際に目の前で写真が加工されるのを見ると、雑誌などの写真が本当に写したままのものなのか信じられなくなる）。

現在、大手の印刷会社では、ほとんどこのCTSが使われている。

こうして加工された画像データは、再びMTに記録されることになる。データは、紙、ビデオディスク、CD-ROM、ビデオテープなど、あらゆるメディアに利用できる素材となる。この技術を使えば、ハイビジョンが世の中に普及し、数多くの番組が作られるようになったとき、これらのデータをさまざまな形で利用することができるようになるだろう。

「メディアの特徴を生かした形でデータの加工をしていくことが重要」(川崎氏)



CD-ROM・CD-Iの開発にも積極的に取り組んでいる。

大日本印刷

ハイビジョンは新しい文化を生み出す

印刷業界最大手の大日本印刷は、すでに3年前からハイビジョン作品の制作に取り組んでいる。作品として世に送り出しているものも数多くある。代表的な作品としては、左のページにある、写真家・篠山紀信さんの写真集『坂東玉三郎の世界』のハイビジョン化のほか多数ある。

なかでも、NHK、ビクター、池上通信機などとともに開発した、岐阜県美術館のハイビジョンギャラリーは、世界でも初の試みとして、美術館の関係者だけでなく、一般の美術愛好家の人々にも注目されている。所蔵品を中心に構成した約5分間のプログラム作品(20番組)のほか、所蔵作品のうち約700点を収めたデータベースから、作品の情報や画像を、作家・制作年代・表現内容などから検索できるシステムもある。

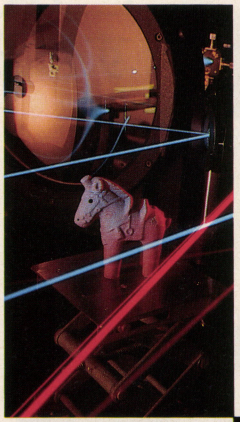
「メディアごとの性格を生かさなければ、価値のある作品は生まれない」(C&G開発室の川崎氏)

美術館や博物館では、一度にすべての作品を展示することができないために、来場者の人々が見たい作品が必ずしも見られるとは限らないことがある。こうしたときに、展示以外の手段で所蔵作品を見せるこのシステムは美術館などにとって利用価値の高いものだ。また、作品ごとの解説や、細かい部分のクローズアップなどによって、実物を鑑賞する以上の情報を与えることもできる。さらに、可能性としては、めったに見ることのできない海外の作品を国内のハイビジョンギャラリーで見ることもできるわけで、文化の交流を活発にする役割を担うことができるメディアとなりうる。

大日本印刷では、こうしたハイビジョンソフトの開発を含め、情報加工の分野を拡大していく拠点として、幅広い活動を行っている。このほか、画像研究所において最先端の映像加工技術の実用化に向け、開発している。

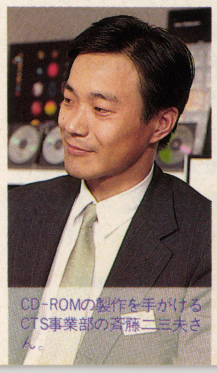
「情報を変換していくときに、それぞれのメディアにあった形で加工するということが、ポイントになるでしょう。文字情報をただCD-ROMに詰め込んだとしても、それでは情報として価値がありません。検索機能を持たせるとか、画像や音声データを盛り込むといったような付加価値をつけることが必要なのです。ハイビジョンについても、音楽や画面構成や検索機能をどうつけるかといったことに力を入れています」

ハイビジョン静止画ソフトは、それ自体が新しい文化として育っていく可能性を持っているようだ。



立体映像として今後の応用に期待が寄せられる、ホログラフの撮影風景。

最新の画像表現に取り組む、画像研究所の武笠俊介さん。

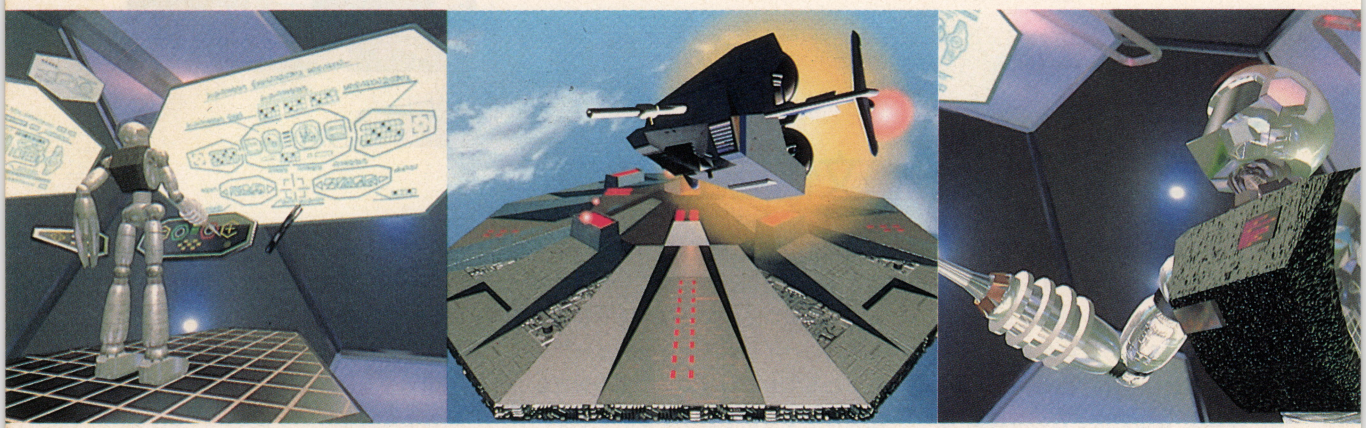


CD-ROMの製作を手がけるCTS事業部の斉藤二三夫さん。

コンピュータグラフィックに自然画をとり込んで制作された映像作品。

「ハイビジョンが家庭に普及すれば
CGを駆使したゲームを作る
ことも可能」(平岡課長)

昨年ニコグラフなどに出品した『ゼビウス』のイメージCG。未来のゲーム機のイメージが超リアルに描かれている作品。



©株式会社ナムコ

ナムコの未来を広げる「未来研究所」

今回のタイトルのバックに使用しているコンピュータグラフィックの画像は、ゲームソフトメーカー、ナムコの横浜未来研究所にあるCGプロジェクト部門が制作したものだ。「未来に向けてナムコの可能性の種を蒔く『苗床』の役割を担う（中村雅哉社長――社内報より）」。施設として昨年開設された横浜研究所には、ゲームの開発部門のほかに、新しくCGプロジェクト部門を設置している。

コマーシャルなどに使用するCGを受注制作するほか、芸術的な色合いの強いCG作品を制作したり、ハイビジョン画像に対応したCGの制作を試みるなど、勢力的な活動を行っている。

CGとゲームというのは、関係がありそうでなさそうな感じがするのだが、ナムコがどうしてこういう部門を作ったのか、ゲームやハイビジョンとの関連などを、CGプロジェクトの平岡課長にうかがった。

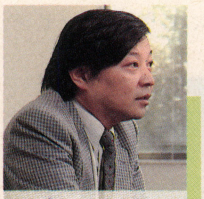
「CGプロジェクトの目的には、コマーシャル用CGの制作といった、プロダクション業務、ゲーム機器へ応用できるCG映像の研究・制作、そして新しい映像メディアに向けたCG映像の開発の3つがあります。

まず、プロダクション業務についてですが、これにはCG制作業務のほか、CG開発用ソフト・ハードの制作もかねています。パソコン用のCG制作ツール『イメージメーカー』などをCG教育を行う学校などに納入していますが、未来のCGアーティストがどんどん育ってきてくれることを願い、使いやすさを追求したツールづくりに努めています。

次に、最もナムコらしい活動ともいえる、ゲームに利用できるCGの制作ですが、これについては今のところ『着々と進行中』といえるだけで、詳しいことはお話できません。今までの疑似的な3Dとは違ったリアルな3Dのゲームが登場するかもしれない、とだけいっておきましょう。

新しい映像メディアに向けたCGということでは、今後の普及の度合いにも関係してくると思うのですが、コンピュータによって制作されたCG作品のハイビジョン画像への変換はそうむずかしい問題ではありません。むしろ、CGの場合、ハイビジョンよりもさらに画素数が多いので、必ずしも理想的な環境であるとはいえませんが、家庭に普及すれば、ハイビジョン用のゲーム機を製作してレベルの高いCGによるゲームを提供することも可能です」

ハイビジョンは、ゲームファンにとっても目を離せない存在になりそうだ。



CGプロジェクトについて語る平岡一邦課長。

CGプロジェクトの中島信貴さん。

ナムコ広報センターの赤倉一久さん。

ナムコ横浜未来研究所

ビジョンがドッキングする日が来る!

パソコン（PC-9801）によるCG制作システム「イメージメーカー」を使って基礎的なCGを制作。

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳

山や海に楽しむ季節になった。ハイテクと自然とは、これまで矛盾したり対立するものだったけれど、最近はそうでもないようだ。旅行に出かけるときには、ファミコンやラップトップパソコンやビデオウォークマンをおともにするという人も多い。POPCOMでは、「ハイテクキャンプ」というのをやったけれど、アメリカでは自転車にパソコンを積んでパソコン通信であちらこちらと連絡しながら荒野を走る「ハイテク遊牧民」というのが現れたらしい。トーゼンだけど、オジサンも仕事よりもジョギングや山登りやダイビングのほうが好きなのだ。だれか夏休みを譲ってくれ!

パソコン最新機種情報

先月、NECがPC-9800シリーズの新機種を連発したと思ったら、今月はセイコーエプソンがその互換機のPC-286シリーズを連発だい。いろいろなパソコンが出ているのに、どうも元気なのはこのあたりに集中してしまっているみたい。そして、いよいよラップトップパソコンにもカラー化の"兆し"が見えてきた。テレビも見られるともっといいので、X68000やTOWNSのカラー液晶タイプを待ってみることにしよう。

世界一薄いパソコン

PC-286NOTE executive

¥458,000（9月中旬・税別）
セイコーエプソン(株)
TEL.0266-58-1705

パソコンユーザーの夢だったノートタイプのパソコンの登場だ。A4サイズ、35mmの厚さでPC-9800シリーズとの互換性を実現している。薄型の反射型FTN液晶表示体および超薄型のビデオ回路モジュールという2つの革新技術によって可能になったものだそうだ。

PC-9800シリーズで使っているμPD70116と同じ機能のCPU（クロック周波数10MHz）を使っている。外部にFDDを接続すれば、他のPC-286シリーズと同じようにアプリケーションソフトがそのまま使える。反射型FTN液晶は、8階調表示をするので、カラー用のソフトもOKだ。

統合ソフトウェア「エプソンMEMO」および日本語MS-DOS（Ver.2.11）を内部ROMに標準装備している。日本語ワープロ、表計算、通信機能、グラフ、データベース機能を備えている。さらに、アラーム時計、カレンダー、電卓などのツールとして使うこともできる。

ユーザーズメモリーは、640Kバイトを持ち、高速アクセスが可能な512KバイトのRAMディスクを標準装備している。大容量のメモリーをディスク感覚で自由に活用できる。また、別売の拡張RAMディスクを使えば最大1.1Mバイトまで拡張できる。

内蔵バッテリーだけで連続3時間の使用が可能だ。ACアダプターも小さくて使いやすい形になっている。

外部記憶装置として640Kバイトおよび128KバイトのICカードを使った。フロッピーのようにデータを扱うことができる。

1200bpsのモデムを標準内蔵し、パソコン通信にもすぐ使えるようになっている。

サイズ：315×235×35mm
重量：2.2kg

"カラーもどき"の液晶ディスプレイ

PC-286LST

¥518,000（税別）
セイコーエプソン(株)

先に発売されたPC-286LSをベースにして、ディスプレイに新しく開発したNTN白液晶というものを採用した。これまでの8階調表示モードに加え、画面の色調を変化させることのできる「ティント表示モード」を持っている。白黒の濃い、薄い、による階調を淡いグリーン、淡いレッド、淡いイエローの3色に段階的に対応させて、本来カラーディスプレイで使うソフトを見やすくしたものだ。つまり、"カラーもどき"

ディスプレイである。文字やデータは白黒の8階調モードで、グラフやグラフィックスはティントモードで、というふうにソフトに応じて切り換えて使うと便利だろう。

CPUに80C286（12MHz）を採用。3.5インチFDD2基搭載。

サイズ：364×420×123mm

重量：8.6kg

VEをエコノミーに

PC-286VF

STD（5インチFDD2基内蔵）　¥298,000(税別)

H20（5インチFDD2基+20Mバイト HDD内蔵）　¥423,000(税別)

H40（5インチFDD2基+40Mバイト HDD内蔵）　¥513,000(税別)

セイコーエプソン(株)

これまでPC-286シリーズの標準機だったPC-286VEの後継機で、CPUに80286（12MHz）を搭載している。

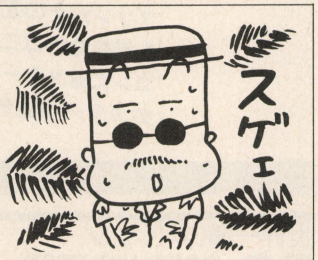
コンパクトなボディに、これまでの40%も高速化したカートリッジ型の20MバイトHDDか、40MバイトHDDを内部装着できる。内部拡張スロットだけで従来の倍の12Mバイトまで高速メモリーが増設可能となった。さらに、グラフィックRAMを強化して、描画機能を向上させ、直線や円などが50%近くも速く描けるようになっている。

本体サイズ：380×341×150mm

本体重量：10.0kg（STD）

パソコンを便利に使うツール類

「ソフトがなければタダの箱」といわれ続けて10年。パソコンを便利に使うためのいろいろな道具類が充実してきた。それにしても、オジサンのうちにはもうタダの箱になってしまったパソコンが2台もある。死んでしまったパソコンを生き返らせるツールというのはないものかな？



単票と連続用紙をワンタッチ切り換え

VP-550

¥85,000（税別）

セイコーエプソン(株)

TEL.0266-58-1705

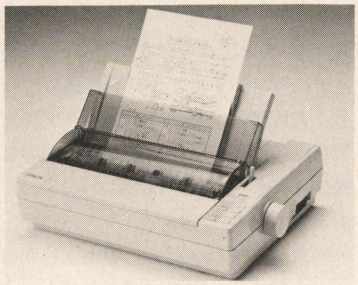
連続用紙と単票用紙をワンタッチで切り換えできる独自のマルチウェイローディング機構を搭載した。これにより、たとえばワープロ文書の出力には単票、プログラムリストの出力などには連続用紙をセットし直すというわずらわしい操作がいらなくなった。

漢字は67文字／秒、ANKドラフト150文字／秒の高速印字を実現。80桁インパクトドットプリンターとしては、最も低価格となった。

ESC／Pスーパー機能を標準装備しているので、「エプソンPCシリーズ」、「PC-9800シリーズ」、「J-3100」、「AXパソコン」、「PC／AT」などのパソコンに使える。コンパクト設計になっているので、とくにラップトップ用プリンターなどにピッタリだ。

サイズ：418×347×140mm

重量：6kg



インテリジェントモデム

MDシリーズ4機種

MD12FS　¥21,000(税別以下同)

MD1200AIII　¥19,800

MD48HS　¥148,000

MD24HS　¥98,000

立石電機(株)　TEL.03-436-7233

「MD12FS」は1200bps、全二重のNCU内蔵モデム。パソコンの小型化、ラップトップ化、ワープロの通信機能搭載などの傾向に合った超小型で電池で動かせる携帯タイプ。

サイズ：102×67×21mm

重量：約90g

「MD1200AIII」も1200bps、全二重のNCU内蔵モデム。ヘイズATとCCITT V.25bisの両方の制御コマンドに準拠し、AA（自動発着信）、MA（手動発信・自動着信）MM（手動発着信）のすべてに対応した普及タイプ。

サイズ：168×250×37.5mm

重量：約500g

「MD48HS」は4800bps、半二重のNCU内蔵モデム。低価格でビジネスに使うネットワークを高速化できる。

サイズ：168×280×50mm

重量：約1100g

「MD24HS」は2400bps、半二重のNCU内蔵モデム。電話回線・専用回線（2W）に対応し、操作スイッチの前面集中、電源内蔵などの操作性を向上したビジネス向きのモデル。

サイズ：168×280×50mm

重量：約1100g

MD12FS

パソコンと電子手帳のつなぎ役
HAL-CATCH

¥11,000(税別)
(株)HAL研究所 TEL.03-252-5561

シャープの電子手帳は発売以来、ビジネスマンの間で200万台以上売れているそうだが、データの保存が簡単にできない、入力が面倒、入力したデータが他の用途に簡単に使えない、などの問題があった。そこで、電子手帳とパソコンのPC-9800シリーズ、PC-286シリーズとつないでデータをやりとりできるようにするこのインタフェースが作られた。通信アダプター(DTIF-10)とデータ交換ソフトウェア(CATCH.EXE)から構成されたものだ。

このインタフェースを用いれば、電子手帳のデータをパソコン上のMS-DOSファイルとして保存できる。フロッピィディスク1枚に電子手帳40台分以上ものデータを収めることが可能だ。

一方、電子手帳への入力も、使い慣れたパソコンのキーボードから行えるので、簡単になった。さらにデータ交換機能により「一太郎」や「ロータス1-2-3」、「dBASEIII」などのMS-DOSソフトと電子手帳で同じデータを使うことができる。たとえば電子手帳の電話帳データを使って「一太郎」で差し込み印刷を行ったり、「dBASEIII」に登録されている住所録データを電子手帳の電話帳データとして活用することが可能だ。

心臓の異常をチェック
ICカード式パーソナル心電計

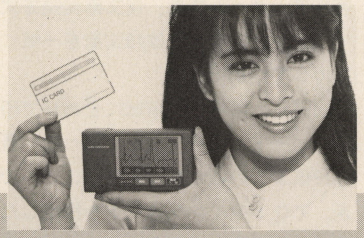
シャープ(株)

世の中では、高齢化社会、食生活の欧米化、ストレスの増大など、心臓のことを気にしなければならないことが増えているようだ。心臓病でポックリという話も聞くけれど、若いからといってけっして関係のないことではない。ところが、これまで心臓の健康をチェックする心電計は病院の中でしか使うことができず、不意にやってくる心臓発作のサインを見つけることもなかなかむずかしかった。

シャープが大阪大学医学部の協力によって開発したこのパーソナル心電計は、いつも持って歩けるポケットサイズなので、心臓に不安を感じる人が、異常を確実にとらえることができる。また、このデータをICカードに蓄えて病院で手軽に調べられるので、より正確な診断を下すことが可能になった。

不意に自覚症状が起こったら、本体についているボタンを押すと、その前後それぞれ1分間の心電図がICカードに記録される。診察室で医師は、そのときの心電図を本体の液晶表示上に呼び出すことができるので、その場で診断ができる。

現在、臨床で試しているところで、いろいろな症例を集めているそうだ。薬事製造承認がされれば、商品化される予定。

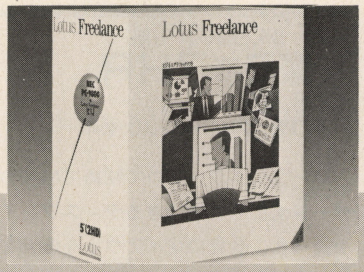


1-2-3のデータをグラフ化
Lotus Freelance R3J

¥98,000(税別・10月発売)
ロータス(株)

グラフ作成、作図機能、さらにイメージの取り込みまでを1つにまとめたPC-9800シリーズ用ソフト。漢字および英文字のアウトラインフォントを持ち、きれいな出力ができる。また、グラフィックで使う豊富な部品や作図機能を持っている。ふつうのパソコン用プリンターはもちろん、プロッター、インクジェットプリンター、フィルムレコーダーなどいろいろな出力機器が使える。

グラフ機能では、ロータス1-2-3やdBASE、SYLK、ASCIIなどの表計算やデータベースのソフトのデータを読み込んで基本13種類のグラフに表現できる。立体効果や影付き効果などいろいろなバリエーションを使うことができ、色やサイズも自由に変更できる。



パソコンで引く辞書
CD-ROM電子辞書

富士通(株) TEL.03-216-3211

すでに登場している『広辞苑 CD-ROM』(¥28,000、税別以下同)に加えて、『最新医学大辞典 CD-ROM』(¥6,000)、『ニューセンチュリー英和・新クラウン和英辞典CD-ROM』(¥20,000)、『現代用語の基礎知識89 CD-ROM』(¥20,000)の3種類が登場した。ビジネスワープロのOASYS300A／100シリーズ、ならびにパソコンのFM TOWNS、FMRシリーズで利用できる。

電子辞書はワープロで文書を作りながら、いろいろな角度から検索し、画面の下半分に表示する。表示した結果を作っている文書の中にコピーするこ

ともできる。検索のしかたは、見出し語によるものはもちろん、「日本〜」「〜時代」のように同じ文字で始まったり終わったりする語をまとめて検索したり、指定した単語を解説文の中に含む語を検索したり、検索した解説文の中に出てくる語句から連続して指定するなどだ。

超大文字も印刷
ハイパープリント2
¥50,000
(株)エスシーアール
TEL.011-717-1171

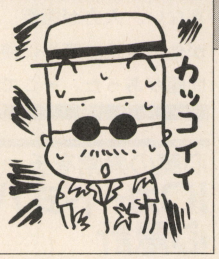
ワープロソフトで、拡大文字の機能を持つものが増えているが、拡大した文字は斜めの部分などがギザギザになってしまって美しくない。このソフトは、ギザギザのない美しいベクターフォント（数値処理字体）を持った。

基本フォントデータとして、明朝体、ゴシック体、丸ゴシック体、ストローク体の4種類のJIS第1水準と第2水準が内蔵している。

最小1mm×1mmサイズから最大15インチプリンター用紙幅までの1字印字が可能で、ポスターや連続印刷による垂れ幕を作ることができる。

斜体、長体、平体、立体文字、袋文字、鏡文字などを基本変形とし、それらを組み合わせることができるので、ほとんど無限といってよいほどの書体バリエーションを持つ。

最新ワープロ情報



夏のボーナスシーズンをねらってワープロの新製品がゾロゾロ誕生。最近の傾向は、拡大文字のアウトラインフォント、画面分割、表計算やグラフ作成機能、通信機能などの装備だ。ところが、どういうわけか機能が横並びになってしまい、ほかのことはできなくてもこのことだけは負けません、というような機種がない。今の学校でも、そんな感じの子ばかりなんじゃないかな?

A4そっくり表示可能
文豪ミニ7HR
¥278,000
日本電気(株)　TEL.03-454-1111

パーソナルワープロで初めてA4判のページ全部を表示できるディスプレイを持った。全体のレイアウトを考えながら文書を作れるので、効率よく作業が進められる。一度に40字×41行まで表示できるので、挿入や削除、移動、複写なども便利。また、見やすい3/2倍表示というのもある。

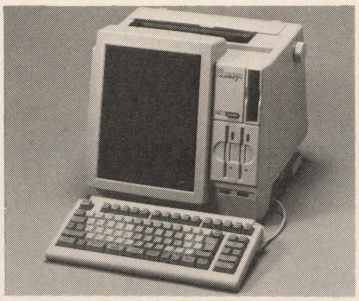
操作法を画面上で説明する電子マニュアル機能を持っている。説明キーを押せば次の操作説明がすぐわかる。

DTPソフトの「パーソナルDTPシステム」を標準装備した。これまでのパーソナルワープロではできなかった自由な編集、文字サイズの設定が行える。大きさや字体の違う文字を1行の中に並べたり、縦書き横書きを混ぜ合わせることもできる。別売のマウスを使って、自由に絵を描いて入れることも可能だ。

文章を打ち込んでいくと、ワンタッチでサッと漢字やカタカナに変わる高速リアルタイム変換。連文節変換方式で、最高200文字または40文節を一気に入力して変換できる。

48ドット印字で、用紙に合わせて印字スピードも2モードから選べる。最大12倍までの拡大文字を使うことができ、アウトラインフォントを採用したことにより、ギザギザも出ない。別売の毛筆体やゴシック体のフォントカード（￥19,800税別）も使える。

サイズ：386×351×329mm
重量：13.1kg
基本辞書：76,000語



56×56ドットの高品質印字
Rupo JW95H
¥228,000(税別)
Rupo JW95F
¥178,000(税別)
(株)東芝　TEL.03-457-2100

パーソナルワープロで初めて、標準サイズ（10ポイント）の文字を56×56ドットの高い密度で印字できるプリンターを使った。また、曲線部分をなめらかな自然な形に印字できるアウトラインフォント文字（輪郭情報を持つ文字）が標準でついていて、標準サイズの文字から24倍角の文字まできれいにプリントできる。

同音異義語があったとき、最大4文節まで前後の文節の意味をつかみとって、最もピッタリくる用語に変換する「AI・連想辞書」を持っている。このため、たとえば「子供が／泣く」、「鳥が／鳴く」など変換を決定する文節が同音異義語に隣接しているときばかりでなく、「子供が／大きな／声で／泣く」のように、2文節まで別の文節が挿入されている場合においても、正しく変換を判別して文節に適した文字を選択する。

ディスプレイ部に40字×20行表示の大型液晶パネルを搭載したラップトッ

プタイプで、「Rupo JW95H」はバックライト付き白液晶、「Rupo JW95F」はSTN形液晶を採用している。

サイズ：365×360×97mm
重量：5.4kg
変換単語数：約138,000語
AI・連想辞書：31,000件
新語登録：2,000語
文書容量：本体内16,384文字

強力な入力／変換
文豪ミニ5HD
¥158,000(税別)
日本電気(株)

ワンタッチでサッと変換する高速リアルタイム変換。使う人の表現を学習して、使うたびに手になじんでくる。40字×22行の余裕ある液晶画面で、前後の流れを考えながら文書作成が可能。画面分割により、ほかの文書を見ながら文書作成したり、それを合成することもできる。縦書き、横書きの原稿用紙をそのまま画面に表示し、原稿用紙に書き込む感覚そのままで入力できる。

48ドット印字のプリンター付き。文字の大きさも行単位で3種使い分けられる。通信ソフトを内蔵し、パソコン通信がそのまま行える。

サイズ：367×391×89mm
重量：5.5kg

プリンターの着脱が可能
HW-8000
¥158,000 (税別)
カシオ計算機(株)　TEL.03-347-4830

48ドットのプリンターが着脱でき、しかも3.5インチFDD装着を内蔵してA4サイズというコンパクトなワープロ。どこにでも持って歩くことができ、使う場所は選ばない。表示部には40字×22行の大型液晶表示を採用している。

大量で複雑な計算式の高速処理が可能な表処理・グラフ作成機能や、時計機能とつながったスケジュール管理機能、約250人分のデータを管理できるアドレス機能、思いついたことを自由に書き込んでおけるメモ機能、通信機能などを持っている。これらの機能は独立ファンクションキーにより、ワンタッチで切り替えて使うことができる。

一括／自動変換方式で、文節の長さの切り替えも学習し、使用が進むにつれて漢字変換効率がアップする文節長学習機能を持っている。一度入力されてしまった文字を、もう一度入力し直すことなく訂正できる漢字再変換・かな再変換機能を持った。

文字間隔・行間隔や文字サイズを1行ごとに自由に設定でき、思い通りの文章レイアウトが可能な行書式機能、特定の行や桁をつねに固定して表示することができ、表入力などの際に便利な固定表示機能などを持つ。

本体サイズ：317×254.8×62.8mm
本体重量：3.5kg

バックライト付きSTN画面
SWP-M60
¥178,000(税別)
三洋電機(株)　TEL.06-443-5144

640×400ドットのSTNフルサイズ液晶画面で、ブルー基調のバックライト付きなので、CRTなみの見やすさだ。表示するスペースはこれまでの機種の約2倍ある。40字×18行（16ドット表示）、53字×24行(12ドット表示)、80字×37行（8ドット表示）の3種類のマルチ表示機能があり、縦書き、重ね、レイアウト（2種類）などいろいろ表示できる。

60ドットヘッドを採用した高品位の印字を実現。12ポイント（56ドット）、10.5ポイント(48ドット)、9ポイント(40ドット)、7ポイント（32ドット）の4種類の文字を行単位で指定できるマルチポイント機能がある。

1枚のフロッピーディスクにA4・430ページを保存することが可能。

新AI文章自然変換IIを持っていて、変換効率をさらに高めた「東京のかぞくをほうもんする」→「東京の家族をほうもんする」のように、付属語で始まる入力にも対応する。

カード形データベース「データ管理II」を持っていて、住所録の管理などが簡単にできる。また、グラフなどが作成できる作図ソフトも内蔵している。

RS232C端子と通信ソフトを装備し、モデムをつなぐだけでパソコン通信もできる。

サイズ：377×392×92mm
重量：6.2kg
辞書数：約16万語
単語登録：300語

プリントゴッコと連動するワープロ

OASYS Lite F. ROM12LX

¥138,000(税別)
富士通(株)　TEL.03-216-3211

ワープロで編集・作成した年賀状などが、プリントゴッコの原紙に直接印刷（製版）できる。ワープロの多彩な編集機能と、大量印刷を色鮮やかに行うプリントゴッコの機能を組み合わせたものだ。これまでは、ワープロで紙に印刷したものをプリントゴッコのマスターに転写しなければならなかったが、このワープロは左右反転印刷機能を持っているので直接製版が可能になった。熱効果で製版するため、インクリボンも使わなくてよい。プリントゴッコの転写用ランプもいらない。

40字×10行のバックライト付き液晶画面を搭載。初心者でも3時間でワープロを覚えられる「OAガイド」のほか、74種類の書式に自動設定、すぐに役立つ文例集を内蔵している。A4判28ページの本体大容量を実現した。通信ソフトを内蔵し、パソコン通信がすぐできる。

なお、プリントゴッコ用の新マスター（1,350円、5枚入り、税別）は理想科学工業から秋に発売。熱転写プリンターのヘッドの熱効果による製版が可能な特殊フィルムを開発した。

最新AV機器

ビデオ機器が安く手軽になっている。そこでオジサンもついつい8ミリビデオカメラやビデオウォークマンで“情報武装”してしまった。ところが、それでいったい何を撮ったり、見たりしたらいいのかわからない。ビデオカメラで背中の蚊に刺されたところを写してみたり、21インチのテレビ映画を見ながら、ビデオウォークマンで裏番組のナイターを見たりしている。「1億総ネコに小判現象」などといわれるようになるのではないだろうか?

世界最小の8ミリビデオカメラ

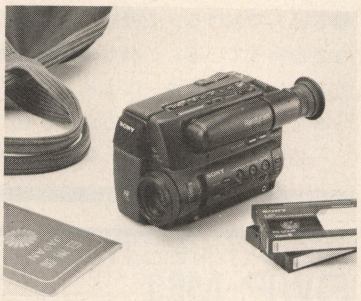
CCD-TR55

¥160,000(税別)
ソニー(株)　TEL.03-448-2200

カメラ一体型の8ミリビデオとして、世界最小・最軽量、“パスポートサイズ”790gを実現した。ソニーの調査ではビデオカメラは、約70%のユーザーが旅行の記録に用いるなど、だんだん”スナップ写真”の感覚になっているらしい。そこで、アタッシュケースやショルダーバッグにも収まるように考えたという。これを実現するために超小型駆動メカニズム「FLメカ」というものを使って、さらに小型高解像光学系（レンズ）や高密度実装を可能にした4層基板の開発を行ったそうだ。

機能としては、6倍電動ズームをはじめ、スクロール・反転が可能なデジタルスーパーインポーズ機能、4000分の1秒までの可変速デジタルシャッター、フェーダー、オートフォーカスなど、盛りだくさんだ。

サイズ：106×107×176mm
重量：約790g



リモコン操作付きから再生専用まで

ウォークマン一挙に8機種

WM-607	¥22,000(税別以下同)
WM-170	¥18,500
WM-171	¥18,500
WM-172	¥18,500
WM-180	¥27,000
WM-181	¥30,000
WM-R707	¥32,000
WM-F707	¥43,000

ソニー(株)

ヘッドホンステレオは誕生から10年で、小型・高音質化による買い換え、買い増しが多くなっているらしい。89年には420万台が売れる見込みだそうだ。そして、使い方や好みと目的に応じられるように、ますますいろいろなタイプのものが増えている。

その中で、ヘッドホンステレオの代名詞にもなっているウォークマンが、8機種のラインアップを充実した。

「WM-607」は、〝10分急速充電〟機能を搭載した再生専用。

サイズ：71.9×107.8×24.4mm
重量：190g

「WM-170／171、172」は、それぞれボディカラーがブラック、パールホワイト、チタンの3色であり、そのカラーにふさわしいデザインを備えているというのが特徴。

サイズ：107.5×74.6×20.9mm
重量：205g

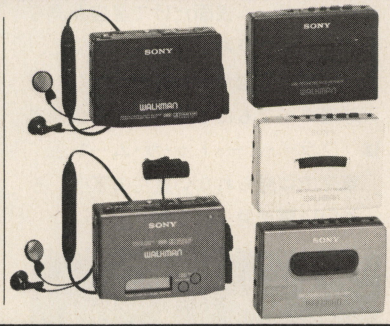
「WM-F180」は、TV／FM／AMアナログ付きの標準タイプ。

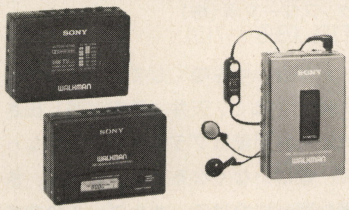
サイズ：107.5×74.6×24.7mm
重量：235g

また、「WM-F181」は、これにワールドシンセサイザーの加わった世界中どこでも使えるタイプ。

サイズ：107.5×74.6×27.1mm

重量：230ｇ
「WM-R707」は、小型・軽量、フルリモコンで録音可能タイプ。
サイズ：104.6×72×21mm
重量：165ｇ
「WM-F707」は、それにさらにワールドシンセサイザーがつく。
サイズ：104.6×72×25.2mm
重量：190ｇ





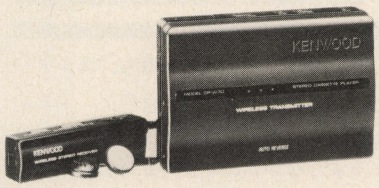
混信対策万全のワイヤレス・ヘッドホンステレオ
CP-W70
¥31,000(税別)
(株)ケンウッド　TEL.03-486-5520

ヘッドホンステレオは、本体とヘッドホンを結ぶコードがわずらわしがられることが多い。そこで、本体からヘッドホンのレシーバーへ電波を飛ばすワイヤレスのヘッドホンステレオが誕生したが、今度は混信の心配が出てきた。

「CP-W70」は、送・受信周波数を切り替えることで混信を最小限に抑えることに成功したワイヤレスヘッドホンステレオだ。市販のヘッドホンをワイヤレス・レシーバーに接続すれば、ワイヤレスで2人で聴くこともできる。

急速15分充電で、約2時間の再生が可能。また、充電電池とアルカリ電池の併用で約10時間の再生を楽しめる。

サイズ：73.8×106.9×29.0mm
重量：200ｇ

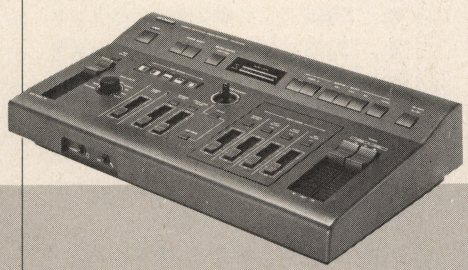


自分でビデオを編集
JX-SV55
¥80,000(税別)
日本ビクター(株)　TEL.03-580-2861

ビデオ映像の編集や、ビデオムービーづくりは、マニア層だけでなく一般ユーザーにまで広まっている。このビデオエディティングプロセッサーは普及価格で、家庭の中でオリジナルの編集が実現できる。S-VHS対応で、N端子をすべての出入力系統に装備。水平解像度800本に対応する高画質映像が楽しめる。

画面を徐々に小さく(または大きく)していって次の画面につなぐワイプ、徐々に明るく(または暗く)するフェード機能が使え、バックカラーも8色から選択できる。さらに色補正、輪郭補正の効果も入れられる。ほかにも本格的なBGM制作が可能なオーディオミキシング機能も搭載する。

この夏休みを利用して、とことん凝った作品をつくってみるのも楽しかもね。



集合！おもしろグッズ

クソ暑いのにどこにもいけない人は、おもしろグッズでウサ晴らしをしよう。選挙が近づき焦っている参議院議員も、七夕が近づきダイエット中のオリヒメ様も、土用が近づきまいっているウナギも、不惑が近づきボーゼンとしているオジサンも、昨日のことは考えない、明日のことはわからない、デス。

静電気を除去
アンチ・スタティック・パワー・ブラシ
¥1,500(税別)
アルロン・ジャパン(株)　TEL.03-341-3091

パソコンやワープロ、テレビなどにはやっかいな静電気まとわりつく。そして、ホコリがディスプレイに付着して画面を見づらくし、それら機器の寿命を短くする。それだけではない。人体にも悪い影響を与えることもある。その静電気はホコリと一緒に取り除く必要があるのだ。そのためのエキスパートがこのブラシなのだ。

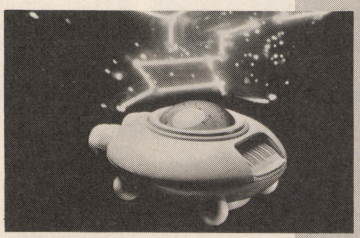
帯電物の全面を軽く掃くだけで、導電性能と静電気防止性能が働き一掃される。OA機器、AV機器、写真機器、楽器など広く利用できる。

プラネタリウム
電気蚊取りオルゴール付き
¥4,800(税別)
サンスター文具(株)
TEL.03-872-7101

お部屋の中を暗くして、スイッチを「ON」にすると、天井に星空が映し出される。お部屋はプラネタリウムになって、蚊はいなくなるというわけで、快適な眠りにつける。オルゴールの曲名は「星に願いを(ピノキオ)」で、やさしい旋律に合わせて、北半球の星座がゆっくりと回転するのだ。

また付属のドームをヘッドに装着させると、ドーム表面だけで星座が見られる。このプラネタリウムタイプと、もう1種、星座がそれぞれ絵になった天球儀タイプもあるぞ。そちらの曲名は「フライ・ミー・トゥ・ザ・ムーン」。

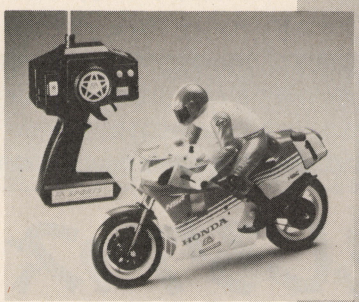
東京では見られない星空の下で、きっといい夢が見られるぞ。



ハングオン!
FAホンダレーサー NSR500
¥12,800(税別)
京商(株)　TEL.0462-29-1511

2輪車のラジコンがマニアの間で人気急上昇中だが、だれにでも楽しめる組み立てのいらない完成品が発売された。2輪走行に必要な微妙なバランスが、「S.D.S.S.(セミ・ダイレクト・ステアリング・システム)」という独自の技術によって得ることに成功。不可能を可能にしたというわけだ。低速から高速まで安定した走りを実現し、初心者にも操縦はむずかしくない。

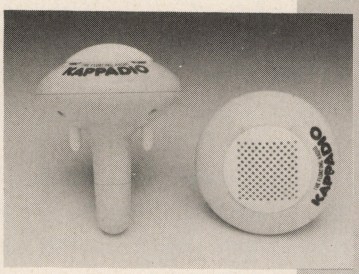
構造はジツに精密で、実車に近いツクリになっている。フロントフォークサスペンションとリアモノショック式サスペンションを装備し、バンクにも強い。またコーナーリングにも高い安定性が獲得された。きめ細かい重心移動によってバランスを保ち、ステアリングをコントロールするのだ。まさに自分でバイクにまたがって走行しているようなシミュレーションが楽しめる。ボディーの左右のカウルについているクラッシュバーの先端には、ローラーが付属されているので、車倒時に手を使わずに再走行が可能。クラッシュによるダメージも少ないように、衝撃を吸収するプラスチックを採用しているため、上達は早い。7分の1スケールだが、迫力は十分だ。



防水ラジオ
カッパジオ
¥2,980(税別)
(株)クリエイト21
TEL.03-624-0210

水に浮かべて聴くAM放送専用のラジオだが、ほかの類似製品と比べてもとくに防水性に優れているという。一度水の中に沈ませても、浮き上がってくるのだ。バス用品として作られているため、つねにバスルームに置いていても故障の原因にならない。

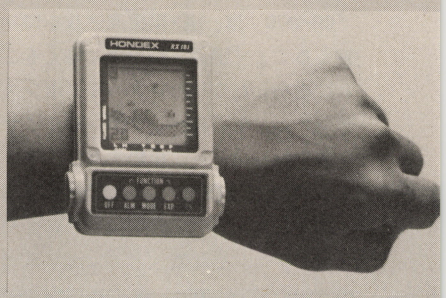
ナイター中継の続きを入浴しながら聴きたいときや、受験勉強の最中に入浴しながら気分転換に最適。それ以外にも、プール、海、川へと持ち込める。ペパーミントグリーン、ライトブルーの2色。



液晶魚群探知機
魚っちくん
¥48,000(税別)
本多電子(株)　TEL.0532-41-6962

これまで魚群探知機は何十万円という単位。でもこれは手ごろで、わかりやすく表示されるので、気軽なレジャーとしての「釣り」にぴったりだ。小さなボートの上でも使用できる。深度範囲を表示する基本画面、水深・水温表示の魚探画面、水深・水温の表示を大きくした画面、2倍拡大画面とディスプレイを4画面に操作できるのだ。いずれもくっきりと映されるので、海底、魚、藻の判別もしやすくなっている。

また、腕や腰に巻いたり、マウントを備えつけて置けるようにしたりと使い方もいろいろだ。雨やしぶきにも安心の防水タイプ。振動子とRF送信機が1組あると、いくつかのディスプレイで同時に使用できる。ディスプレイのみでは29,500円(税別)。



「実遊品」
スウィーパーマン
¥1,800(税別)
王様のアイデア　TEL.03-297-0511

消しゴムのカスなど机の上にたまるゴミをきれいにお掃除するのに便利。といってもゴミを吸いとるのではなく、ほうきとチリトリですくい取るのだ。握りについたスイッチレバーを押すと、チリトリのふたが開いて、ほうきのついたアームがクルクルとゴミをすくう動作をくり返す。グリップから手を離すと、チリトリのふたが閉じて動作も止まる。この単純さがバカウケなのだ。遊びながら実用もかねるというこの手のグッズは「実遊品」というそうだ。

パソコン・ブック情報
いま売れている本 ベスト20

本をじょうずにさがすコツ　東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

本屋さんに夏休みはない。とくに東京の大型書店の場合は、学生やサラリーマンが夏休みになる8月は、かえって忙しいほどである。昔はニッパチの2月と8月が、ヒマな時期といわれていたが、最近は変わってきたのだ。

「夏は学会や講習会その他で、地方の学者や研究者が大勢、上京する季節ですがね。そういう人たちが、地方では入手しにくい本を求めて、私どものところへ来るわけです」

と、書泉グランデ5Fの担当者――。そのため、各フロアごとに1人か2人ずつ交代で休みをとるが、書店のほうは1日しか休まないという。

ところで、そんな大型書店で、ほしい本が見つからないとき、「どこにありますか」と、レジの担当者にたずねるのは、本さがしのヘタな人である。大型書店でレジを担当しているのは新人かパート勤務者――というところが多いからだ。

「本のことをよく知っているベテランは、本棚の整理しながら、本を出し入れしています。だから、店内の仕事が一段落する午後3時ごろ、そういうベテランにたずねるのが、いちばんじょうずなやり方でしょうね」

注目の3冊はこれだ!

第3位

詳説C言語

■S.ハービソン・G.スティール共著／斎藤信男訳
■日本ソフトバンク
■4,500円

いま人気のC言語について、徹底的に詳しく解説したもの。読者対象は「大規模で複雑なシステムをエンジニアリングできるプログラマー」というだけあって、内容はかなり高度だが、電子系の技術者や学生の間で、けっこう読まれているようだ。

第13位

わかりやすいコンピュータ用語辞典

■高橋三雄
■ナツメ社
■1,030円

パソコンや汎用コンピュータだけでなく、情報処理や通信、ニューディアまで、広範囲にわたる用語を収録。しかも解説には、図版や写真が数多く用いられているので、初心者にもわかりやすい。ハンディな小型本で、値段が手ごろなところもよい。

欄外

クンクン市のえりちゃんとロゴくん

■戸塚滝登著
■ラッセル社
■1,400円

著者の戸塚さんは富山県の小学校の先生だが、あのロゴとパソコンを用いて、ユニークな教育をしてきたヒト。本書はその実践報告である。小学生たちが、じつにノビノビと楽しそうに、パソコンを活用しているようすが、ほほえましくもミゴトに描かれている。

ベスト20ブックランキング

1	MS-DOSレジデントプログラム入門	技術評論社
2	The CARD 3 入門	アスキー
3	詳説C言語	日本ソフトバンク
4	はじめてのQuick BASIC	技術評論社
5	C言語プログラミング技法集	ビー・エヌ・エヌ
6	MS-DOS Ver3.3 ハンドブック	ナツメ社
7	MNPオフィシャルハンドブック	アスキー
8	マルチファイル・エディタの作成	アスキー
9	PostScript チュートリアル&クックブック	アスキー
10	MINIXオペレーティング・システム	アスキー
11	ロータス1-2-3パーフェクトマスター	秀和システム
12	THE IBM PC&ps/2プログラマーズガイド	翔泳社
13	わかりやすいコンピュータ用語辞典	ナツメ社
14	MS-DOSプレイングマニュアル	JICC出版局
15	入門　THE CARD3	エーアイ出版社
16	PC-9801RAとMS-WINDOWS/386	ラジオ技術社
17	アルゴリズムとデータ構造	岩波書店
18	MS-DOS Ver.3.3 ハンドブック	ナツメ社
19	Microsoft c Ver.5.1ハンディマニュアル	ナツメ社
20	一太郎[Ver.3]ハンディ・マニュアル	ナツメ社

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウス エクスプレス 8月

ソフトハウスエクスプレスなんて、ど・わいっキライだー！っていう君。1回だけでいいから、このコーナーを読んでミソ。ソフトハウスから、直接仕入れてきた〝耳よりの情報〟で、いっぱいなんだから。それに、オイシイ話が、どこかに落ちてるかもしれないし。
とにかく、一度読んでみてほしいのだ。

CONTENTS

■ソフトハウス通信
■パイレーツ誌上コンテスト
■トピックス
　ゲームミュージック
■ソフトハウスができるまで

ソフトハウス通信

ソフトハウス通信なんて、読む気にもならねえ！っていう人。べつに無理して読んでもらわなくたってけっこうだったりする。

アーテック

MSX$_2$・88ユーザーのみなさま、お待たせしました。難航していた『ディガンの魔石』の移植も、ついに完了！　好評発売中です。
新作のダーク・レイスも着々と進行中。98のメモリーに収まりきらない、膨大なデータを使ったオープニング・アニメなど、ハイレベルなプログラム＆ほかとはひと味違うグラフィックでお届けします。

T&Eソフト

どはー、先月号でお知らせしたMSX$_2$／$_{2+}$『アンデッドライン』は、もう7月22日に発売ですよ!!!
移植性を完全無視した、完全無欠のMSX$_2$ソフト。バリバリシューティングの大好きなゲーマーも、自分の分身が謎解きながら成長していくプロセスを本当に楽しんでいるロールプレイングファンも、これは買うっきゃない!!!

システムサコム

ウヒョヒョ〜！　サコムの音楽たんとーの、マサ斉藤だぜ！　みんな、『ソフトでハードな物語II』はプレイしたか？　おもしろいぞ！　買わなきゃソンだぞ！　次のX68Kのノヴェルウェアは、MIDI（MT-32）対応なんだぜ！　それと、年末にX68K用のギンギンの3Dのシューティングを出すんだぜ！　買えよな！　おい！

ウルフ・チーム

今、ウルフでは「すーだら節」がはやっている……わけがない。
シナリオの井上が『ガウディ』しながら「クレイジーキャッツ」しているわけだ。
井上1人で能率上げて、ほかの狼は死ぬ。
これは、いくらなんでもまずいというわけで、狼たちの推薦歌手は、——山本正之！

日本ファルコム

全国のアドルファンのみな様！　イースシリーズの最新作『ワンダラーズ・フロム・イース』がいよいよ発売されます。
イースの国での冒険から3年後、たくましく成長したアドルが登場！　元盗賊のドギを引き連れて、今度はどんな活躍をしてくれるのか、それは自分の目で確かめてね。乞うご期待！

ゲームアーツ

待ち遠しい夏休み。そして夏休みが終わるとゲームアーツからの新作が待っています！
今年はいろいろなジャンルに挑戦しました。みなさんの想像を超える作品が、今、できつつあります。お楽しみに！
年内に数点発売する予定です。夏休みにイナカでもらったおこづかいは使わずにとっておいてね♡

マイクロネット

ジャジャジャジャーン♪　華麗な音楽の調べに乗って、今、必殺のサンアタック!!　っと、まちげえた（ちと古いかな？）

今、復活のH麻雀『麻雀狂時代SPECIAL partII・冒険編』となって堂々の絶賛（だったらいいナ〜）発売予定の来月今夜のこの月だったりします。

社内遅刻魔のパプコバでした！

ビッツー

シューティング（ファミクルパロディック）も、音楽ツール（シンセサウルス）も、アドベンチャー（首斬り館）も作ったし、次に出すソフトはなんでしょう？　そう、そのとおり！　シンセサウルス（Ver.20）と、そしてグラフィックツールだ。ビッツーの作るソフトは君たちが選ぶ!!　てなことはない、ない。

コムパック

パソコンソフトショップはメンズショップだ。ほかのソフト、たとえばCDやビデオショップなんかは女の子もたくさん入っているのに、なんでだろう？　それは、パソコンゲームが能動的な遊びだからだと思う。女の子は1人でパソコンに立ち向かっていく積極性を持ち合わせていないんだ。君が手を引いてあげなくっちゃ！

ハート電子産業

『探偵団X』番外編幻のシナリオ『不思議な缶詰の巻』の入ったデモ&サンプルをあげます。PC-88SR以降用、5'2D版、PC-98E以上用、5'2DD版、ご希望の方は送料＋手数料として切手420円分と機種、年齢ご意見を明記して下記あてお送りください。〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9ハート電子産業㈱POPX係

スタークラフト

ダサイと評判の東武東上線の弁護をしたい。私は通勤で使っているが、農作業の道具を持って乗っている人は見たことがない。また、急行停車駅2つめにしてダ埼玉になるとの説もあるが、青山や六本木などのトレンディな情報がいっぱいの雑誌の編集者は、そのダ埼玉から東武東上線を使って会社に通っているのだ。

リバーヒルソフト

『D.C.コネクション』98版、88版は楽しんでもらえたかな？　MSX_2版は、もう少し待ってね。ワープロノベルズ『闇に翔ぶ天使たち』、ファミコン『殺人倶楽部』もよろしくネ。さてJBクラブでは、新しく会員になった方と、登録を更新された会員の方に、もれなくリバーヒルロゴ入り生ディスクをプレゼント中です。

SPS

『た〜みのる2（仮称）』機能説明の2回めは画面モードの切り換えです。ほとんどの場合、80桁X25行ですが、『た〜みのる2』では96桁X3行のどちらの画面も使用できるようにモード認定されています。ただし、ディスプレイが24kHzに対応のみ80桁X25行モードが使用できます。次回は、キーヒストリーについてです。

システムソフト

『戦略』の原点が生み出された戦国時代。現在スタッフ総出で本格的な戦国シミュレーションゲーム、『天下統一』を開発中です。このソフトは黒田幸弘氏のデザインによるシミュレーションゲームです。ユーザーのみな様のご期待にこたえてまもなく登場いたします。『大戦略III』、『グレートコマンダー』、『遊兎伝』、『銀河』もよろしく。

呉ソフトウェア工房

新作の開発で猫の手も借りたいほどのスタッフの面々です。毎日、モニターとにらめっこです。今回は88版のリアルタイムシミュレーションを作っています。もちろん、ワラワラ歩くチビキャラは健在です。楽しみにしていてください。発売時期がはっきりしたらタイトルもお知らせします。

パック・イン・ビデオ

発売延期でご迷惑をおかけしておりましたPC-98版『実戦ビリヤード』6月発売いたしました。もうお楽しみいただけたでしょうか。タイトルどおり、〝現実のビリヤードにより忠実に〟をポリシーに、制作を行ってきました。4種のゲームにそれぞれマッセを導入した98シリーズ初の本格ビリヤードゲーム。ぜひ一度お試しください。

ツァイト

『デジタルクラフト』X68000の続報です。なんと、X68K版はインテリジェントコントローラー『サイバースティック』に対応しているんです。あのスティックで操作しているところを想像すると、じつにサイバーな感じですねぇ（どこが？）。え？『ねじ式』？　すいません。もうしばらくお待ちください！

アルシスソフトウェア

新作『妖獣機甲兵Wer dragon』が近々発売となります。これまでのアルシスとは、ひと味違うものに仕上がったサイバーパンクアクション。主人公ケイ＝カーツェは、敵を倒すことにより、精神力が高まり、肉体に変化をおよぼし進化していく。それが『妖獣機甲兵Wer dragon』なのだ。ということで、絶対買ってね!!

ソフト屋しゃんばら

はぁい。みなさまお元気ですか？今、私たちは『水龍士』の98版への移植に向けて日夜がんばっています。画面は400ラインに描き直して、シナリオもバッチリ。ヒロインのサーラちゃんのルーツ捜しも加わってよりステキにミステリアスにパワーアップ!!　7月中に発売できたらと思っていま〜す。待っててくださいね♡

ブロダーバンドジャパン

ジャーン！　もう『シャッフルパック・カフェ』はプレイしてくれたかな？　いつでもどこでもビシビシバシバシの単純壮快ゲーム（なんか先月もこんなこと書いてたような気がするが……）だ。この本が出るころには、パソコンとシャープ電子手帳をつなげちゃうという『電子手帳くん』も出ることだろう。こちらもよろしく。

エニックス

7月に入って夏本番という今日このごろ（かな？）というわけで、夏の夜に不思議体験しませんか？あの『アンジェラス〜悪魔の福音〜』PC-98版が、いよいよ登場です。5インチ・3.5インチ・2HD 2枚組。定価8,200円（税別）です。MSX$_2$・FM77版も好評発売中です。どうぞよろしく！

ハミングハードソフト

もうじき待ちに待った夏休み。やりたいことがいっぱい。水浴び、虫とり、スイカ割り。待ち遠しいな。綿菓子、ほおずき、夏祭り。懐かしい顔、おばあちゃん。やらねばならぬこともあるな。絵日記、プリント、お手伝い。そしてMSX$_2$ユーザーなら宿題があと2つ。『ラプラスの魔』と『アグニの石』

マイクロキャビン

『XaK』は正統派のRPGだ！『XaK』をプレイしなければ、RPGは語れない!!　さあ、基本からみっちりお勉強しましょう。教科書は今月号の『XaK』別冊だ！　これさえあれば、君はもうRPG博士！大人じゃあ〜ん!!　PC-98シリーズも発売され……ているといいなあ……。98ユーザー様にも、きっとご満足いただけます!!

ART DINK

アートディンクのゴルフゲーム『ダブルイーグル』はもう買ってくれたかな。難易度の高い追加コース『トリッキーホール』もお楽しみに！　さて今月はもう1本、大海令シリーズ第2弾『南海の死闘』が出ます。ガダルカナル島を舞台の局地戦です。さあこの2本のシュミレーションで夏を過ごそう。

バショウ・ハウス

先月号で、「エメラルドのオープニングディスクおくれ」係が、いったいどこに出していいのかわからなかった人たち。ゴメンね。はがきはPOPCOM編集部あてに送ってください。バショウに送ってくれた分も有効だから安心してネ。ちなみに、ボードII対応なので、持ってない人は買ったほうがいいかも？　発表は来月号。

ビクター音楽産業

今月のビクターからのお知らせは超豪華特別ランチ！　あの究極のゲーム機PCエンジンのCD-ROMにギンギンのアイドル酒井法子こと〝のりピー〟主演のファンタジー・アドベンチャー・ゲームの9月発売が決定したのだ。タイトルは『鏡の国のレジェンド』〝マンモス・ウレピー〟と叫んじゃいそうなゲームなのだ。

ホビージャパン

『激突！　日米機動部隊』（SSI原題ウォー・イン・ザ・サウス・パシフィック）の移植作業は（割合と）順調に進行中。アップル版に比べ、戦闘画面を加えるなどして、グラフィック面の充実を図っています。9月中旬発売予定ですので、ご期待ください。X68版『リングマスター』は（現在のところ）8月上旬発売予定です。

日本コンピュータシステム

耳の早い人は聞きおよんでいると思いますが、まあ今期はいろいろとやりますよウチは。それはそれとして、『MUSICART88』の反響がなかなか大きくて、かつての開発スタッフ一同感慨にひたっております。それはそれとして（そればっか）不気味な沈黙を続けている『テンプルマスター』に期待しようではないか。「だー」

ザイン・ソフト

ついに、『ガルフ・ストリーム』の移植も残すところMSX$_{2+}$だけとなりました。98版では新しくグラフィックを多数追加していますので、めいっぱい楽しんでください。次にXAIN新作情報！　ジャンルはなんとAVG！　タイトル・シナリオなどは今のところまだ秘密なんだけど、みなさんご期待くださいね！

日本テレネット

〝優子〟イメージガールにたくさんの投票をいただきましてありがとうございました。6月いっぱいで締め切りとさせていただき、現在集計中です。〝優子〟を発表しますので、お楽しみに。夏休みには店頭キャンペーンで〝優子〟に会えるかもよ。『ヴァリスII』もぶじ発売しましたので、よろしくね!!

G.A.M

『バンディッツ』もうプレイしてくれたかな？　G.A.Mでは次の新作に向けて忙しい毎日だぜ！
梅雨が過ぎれば待ちに待った夏休み。夏バテせずにガンバロー!!!

クエイザーソフト

みなさん、お元気ですか？
最近なぜか、クエイザーではみんな病気になってしまった。もしかしたら、呪われているのだろうか。なんてね。
そういえば、この前ファルコムさんの新作『イースIII』のデモを見たけど、あれは買いだと思いますね。早く出ないかなぁ。しまった、こっちの仕事もしなくては……。

デービーソフト

「次の挑戦者」「はい……3日、2日、7日」「惜しい。3日オーバー！次の方」「ううう」……。
なんの話かって？　新作の開発スケジュール組みです。内容もタイトルもまだ内緒なんだけど、「定時に帰る」、「遅れたやつは見捨てる」を合言葉に、あの『まあじゃん2』のスタッフがみな様にお届けする謎の新作とは……？

光栄

みなさんお待せしました。『信長の野望戦国群雄伝』のMSX$_2$（ディスク）版が7月7日発売です。3,5"2DD2枚組9,800円。ゲームの興奮をよみがえらせるサウンドウェア（CD）付き12,200円。また7月下旬には88版を徹底解折した『維新の嵐ハンドブック』が、定価1,860円で発売予定です。内容充実、おもしろさ満載です。

ソニー

最近、速読を始めたがこれがなかなかおもしろい。人間の潜在能力を高め、思考を右脳型にするという。文字を「読む」のではなくイメージとして記憶のなかにどんどん入力していくこと。実際に200ページくらいの文庫本が1分間くらいで読めるようになります。一度実験してみたらいかがですか？
（HIT BIT）

ボーステック

『銀河英雄伝説』へのたくさんのお便り、ありがとうございます。みなさんの意見を参考にして、『パワーアップ&シナリオ集』を完成したいと思います。P&Sの内容は、同盟軍でもプレイでき、部隊の数もグンと増えます。また、パッケージにはポスターやキャラクターステッカーなども入る予定です。楽しみにしていてください。

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルトII-帝国ノ背信-』が発売されて1週間が経過した。新しいシナリオはいかがかな？行きづまってしまった人は？　ここは広大なシャヴァルツ銀河、いろいろなことが起こるはず。ああ～だめだ、と諦めずにじっとがまんをすればきっとだれかが手を差しのべてくれるはず。これこそシナリオSLG。「それ本当かよ？」

コスモス・コンピューター

学生のみなさま、もうすぐ楽しい夏休みですねえ（いいないいなー!!!）。海、山、遊園地、そしてパソコンと、みなさん今から休み中の計画で、頭がいっぱいなんでしょうね。（ほんっとに、うらやましい-!!!）と、いうわけで、『麻雀武蔵』X68版は、暑さにもめげず、好評発売中です!!!　夏休みのお供に、ぜひどうぞ♡

日本クリエイト

—MSX$_2$版『野球道』情報—
第2チームで移植中の『野球道』ですが発売は8月中旬くらいになりました。選手データがしっかりしているので、かなりおもしろいはずです。MSXなのでグラフィックも「びゅりほー」だし、PC-88版をそのまんま移植してるのでMSXでは最強の野球シミュレーションだと思います。

ブレングレイ

はるまげCDスペシャルな会話。
ダリ「ここまできたか」
ガラ「ここまできたよ」
ダリ「美しい……じつに美しい」
ガラ「美しいわ」
ダリ「早く手に入れたい」
ガラ「ぜひとも欲しいわ」
ダリ「ところで—TOWNSはあるのか？」
ガラ「もちろん！……買うわよ」

ホット・ビィ

Yah!　Yah!　夏になりましたねい。水着だスイカだ怪談だ！とわけのわからん人々が増える季節ですが、先月予告しておりました強力AVGのタイトルが決定しました。『闇の壱与伝説—女王塚殺人事件』だおん。夏の夜にふさわしいホラー大作。7月下旬には発売する予定なので、ゾクゾクしながら待っていてねい。

クリスタルソフト

移植版のお知らせです。いよいよ『クリムゾンII』がMSX$_2$、3.5インチ2DDディスク版で登場です。発売は、7月末ごろの予定です。パーティーのメンバーそれぞれにシナリオがあり、最後に主人公とともに冒険をするという、マルチシナリオ・リンク方式を採用。より深くなったゲームストーリーをお楽しみください。

ポニーキャニオン

やっときた夏休み!!!
ついに出る出る『アークティック』7月21日発売、MSX₂版です。シンプルで奥の深いアクションパズルゲームだから、テトリスマニアの人もトライしてみてね!
新作ソフト情報サービスを始めました。TELは東京03-236-2000です。とびきりカワイイ女性（神田和佳さん）の声が聞けるよ。

アスキー

「ウィザードリィ・フェア」を今年も都内で開催いたします。日は10月10日。大阪と名古屋でも、これに先行してイベントを行う予定ですが、詳しくは続報を待て。
あー、それと、『バランス・オブ・パワー』88版、あと『囲碁2』FM-TOWNS版をよろしく。
それじゃそういうことで。

シンキング・ラビット

今年から来年にかけては、『倉庫番』のブーム再びという感じです。
パソコンはもちろんのこと、パソコン以外の機種の契約も8機種と交わしました。
それらの、あっと驚く機種（まだまだ秘密だよ〜ん）に移植される予定です。
楽しみに待っててね〜。じゃ。

コナミ

出るべくして、出た。コナミとあなたの、遊びの情報交換誌『DS-3』。反響がすごいぞ。まだ読んでないウツケ者は、コナミ㈱「DS-3欲しいな」係まで。「そんなモン欲しかねえっ、ぺっぺっ」てヤローは、「テメーッ、パラピン原田バカヤロ」係まで。内容は、どんどんカルトに走る予定。無料だから、文句いえないぞ。

B.P.S

テトリスのFMR-50LT版が発売されました! 何がそんなに! かというと、このFMR-50LT版、なんとあのTOWNS対応なのです。B.P.Sとしては、専用版を出す可能性はないので、もしTOWNSでテトリスをプレイしたい人は、ぜひFMR-50LTを買ってね!

ウィンキーソフト

副業的に始めたゲーム機用のプログラム開発がどんどん拡張し、自社ブランドのパソコン用プログラムの開発ができなくなってしまった。人手不足なのである。困ったものだ。しかし、有望な企画案はいくつかある。ある月、突然発表なんてこともあるかもネ。

『パイレーツ!』誌上コンテスト

中間報告

まだまだチャンスは続いているぞ。
国王の側近をめざしてがんばるんだ!

マイクロプローズジャパン主催で現在進行している『パイレーツ!』コンテスト、先ほど問い合わせたところでは、まだ応募のピークとはほど遠い。あたりまえだね、原稿を書いている今はまだ6月のなかば。募集が告知されてからまだ1週間とちょっとしかたっていない。それでも、着々と応募が集まっている。なにしろ、毎月賞品が出るうえに、最終的には成績優秀者10名が東京に招待されてコンベンションを行うというものだから、このチャンスを逃す手はない。

先月の応募条件の記述がわかりにくかったので、ちょっと補足しておく。応募の最終締め切りは、8月の末ごろになる予定。それまでに集まった応募はすべて有効で、成績優秀者が東京で行われる最終コンテストに招待される。

7月の中旬に、いったん審査が行われて賞品が贈られる。7月の条件は「地位が男爵以上になっていること」

応募要領は、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号とゲームの得点、そのときの地位および引退後の職業を明記のうえ、次の住所へ送る。

〒183
東京都府中市若松町1-3-28
マイクロプローズジャパン㈱
「パイレーツ! コンテスト係」

★詳細は、7月号P.237を参照のこと。

トピックス

今月号のトピックスは、ゲームミュージック、しかもキングレコードのオンパレード。プレゼントもあるよ〜ん。

『イース』に続き、『ソーサリアン』が交響曲として、ここに登場!

去る7月5日に、ファルコム交響曲シリーズ第2弾として発売された『交響曲ソーサリアン』。

あの『交響曲イース』の感動をもう一度というわけで、こいつは聴き逃がせないと思っている読者諸君も多いのではないだろうか。

オープニングから、キング・ドラゴンやエンディングまでを、楽曲として4楽章にまとめ、『ソーサリアン』の心に残るシーンを再現している。迫力あるオーケストラ・サウンドを楽しんでほしい。

もしかすると、来月あたりにはプレゼントできるかもしれないが、待ち切れない人たちは、自分で買うようにしましょう。

というわけで、お値段のほうは、CDが2,843円、MTが2,369円（以上税込み）となっておりやす。

絶好調! コナミレーベル第2弾

5月発売の第1弾が絶好調の「コナミレーベル」から、7月21日に第2弾が登場!

まずは、コナミレーベルのメインアルバム第2弾として登場した『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0』。ゲームミュージックファン待望の『ブラック・アタック』をはじめ、『ハード・パンチャー』、『餓流禍』などを含むアーケードゲーム6タイトル全68曲を一挙に収録! ゲーム・プレイ・サウンドや海外でヒットしたゲームなどアクション・シューティング・スポーツとバラエティーに富んだ内容が、なんと約70分にもわたっているのだ。

お次は、コナミレーベルのマキシ・シングル・シリーズ第2弾として『コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.1』が登場!「グラディウスII」を含む全4タイトルのベストセレクション全15曲を収録。ファミコンでしか聴けないオリジナル曲を中心に構成している。

お値段のほうは税込みで、『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.0』が、CD2,843円、CT2,369円。『コナミ・ファミコン・ミュージック・メモリアル・ベストVOL.1』が、CD1,442円、CT989円となっております。

以上、お問い合わせは、キングレコードTEL.03-945-2122まで。

ド・ドーンと一気にプレゼントレちゃうのだ!

というわけで、待望の今月のプレゼントは、ハイグレード・バージョン2曲を含む、ボード2使用による全53曲収録の『ヤシャ&アークス』を5名に。

現在までに発売されたファルコムレーベル（イース、ソーサリアン、スタートレーダーなど）の中から、15曲を抜粋した『ファルコム・サウンドカタログ』スペシャル・ダイジェスト版を5名に。

同じく、コナミのゲーム・ミュージック・コレクションの中から14曲を抜粋した『コナミ・サウンドカタログ』スペシャル・ダイジェスト版を5名に抽選で差し上げましょう。

「絶対、ゼッタイ、ぜ〜ったい! ほしい」という人は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部「絶対、ゼッタイ、ぜ〜ったい! ほしい」係まで、はがきを書くこと。

ちなみに、おもしろい話（最近のゲームのことでも可）やイラストなどがついていると、当選率が上がったりすることもある。でした。

SOFT HOUSE EXPRESS

◉単発企画

ソフトハウスができるまで 番外編

by飯島健男

いやあー、もう私はこのコーナーに戻ってこないと思っていたでしょ。でも、戻ってきちゃったんですねえ。それもまあ、『ソフトハウスができるまで・番外編』などという、たいそうな名前までつけちゃって！　お前はなんのために出てきやがった、なんていわないで。最終回で、なんかプレゼントあげるっていってしまったため、はがきがドバーッと来た。その当選者発表のため、わざわざポプコムさんに無理いってページとってもらったんだからさあ。いやいや、でもまいっちゃったね。こんなにはがき来ると思わなかったからなあ。2、3通だったら返事を書こうと思っていたんだけど100通以上くんだもの。全部読ませていただきました。感謝、感謝。

それでは、さっそく当選者の発表といきましょう。まず、東京都の菊入健児君。そうか、キミもバレンタインのチョコをもらえなかったのか。そんなこと書いてきたのはおまえだけだった。

私は、そんなやつがとても好きだ。だから、私からのプレゼントを受け取ってくれい。来年こそはがんばるんだぞ、私もがんばる。続いては、神奈川県の鍛代久美子ちゃん。とってもかわいいイラストを書いてくれてどうもありがとう。今秋に発売予定の私が作るRPGはいったいどこのソフトハウスから出るのかということだったが、もうおわかりでしょう。そうです、リバーヒルソフトです。今月号からいよいよそっちの情報も始まったから楽しみにしてちょ。とにかく本当にものすごいゲームだからね。それにしても、リバーヒルは本当にいい会社だなあ。私が無茶苦茶なシナリオやわがままをいっても、みーんな聞いてくれるんだもんね。社員もみんなイイ人ばっかりだし。今後、いちばん期待できるソフトハウスだぞ。私はそう信じているから大丈夫だ。そして最後、3人目は広島県の宮本真樹君だ。えんぴつで書いてきたことを謝っていたのはキミだけだ。えんぴつで書いてきたやつは少なかったが、謝っていたのはおまえだけだ。べつに謝る必要はないぞ。私だって、いつも原稿書いてるときはえんぴつだ。それに、ひそかに私のファンだったそうだが、だったというのは過去形ではないか？ということは今はファンではないのか!?さらに、ひそかにというのは何ごとだ！べつに堂々としていればいいじゃないか。私のファンだからといって犯罪者になるわけじゃないんだっつーの。これからは自信を持った現在進行形で生きていくよーに。私は君を応援しているぞ。

と、いうわけで残念ながらはずれてしまった多くのみなさん、ごめんなさい。また次の機会があるはずだから、今回は許しておくれ。とにかく、いろんなことをたくさん書いたはがきが多くて、何度も何度も読み返してしまった。これらの手紙は、私は一生大事にとっておくつもりだからかんべんしてくれ。

新潟県の本間淳子ちゃん。ブレイングレイというのは、あなたのおっしゃるとおりエルキュール＝ポアロのあだ名「灰色の脳細胞」からとったものです。そのとおり、アンタはエライ。愛知県の滝英樹君。今までの〝ソフトハウスができるまで〟の連載で、本当にソフトハウスができるのか疑問だということだけど、もちろんできません。あのあとの連載でソフトハウスができる予定だったの！　あたしゃ、10年がかりぐらいで連載しようと思っていたんだからね。それから、多かった質問は〝どーしてブレイングレイをやめたのか？〟というものだったけど、それは……答えられるわけねーだろ！　まぁ、そのうち笑い話にでもなったら教えましょ。べつにプログラマーや恩田さんとケンカしたのではないとだけはいっておこう。

さて、プレゼントが何かということだが、それは秋まで待ってくれい。最終回でも書いたように、自分で何もあげられるのかまるっきりわからんのよ。でも、年内には絶対に送れると思うから期待していておくれ。

今、私は〝最後の審判〟や〝BURAI〟のシナリオで大忙し。ともども応援してくれい。今後もいーたいことや聞きたいことがあったらポプコム編集部に送ってね。必ず読みますから、時間ができたら返事も書きたいと思ってるし……それじゃあ、これからもヨロシク！

©日本ファルコム、菊地通隆／葦プロダクション、垣野内成美／秋田書店・ポニーキャニオン・創映新社、いのまたむつみ・藤川桂介／角川書店、高橋留美子／小学館、鳥山明／エニックス、高千穂遙／日本サンライズ・NTV

POPCOM C.G.GALLERY 1989 AUGUST

CASSETTE LABELS

あなたのC.G.作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

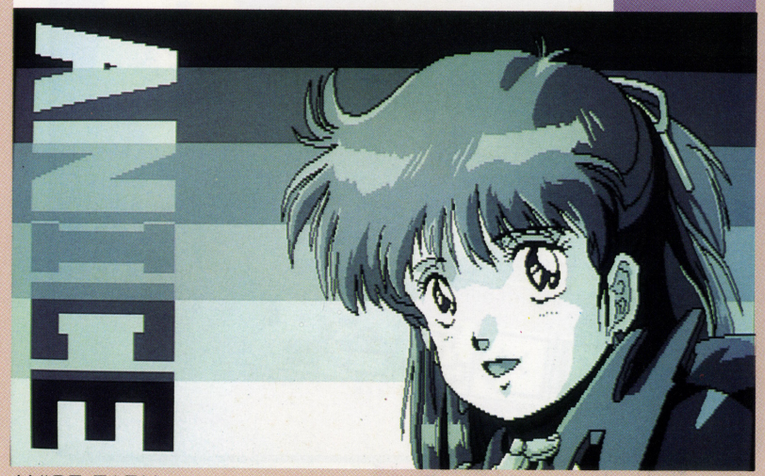
〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係

ソーサリアン・シナリオVol.3　有馬典明PC-8801mkⅡSR

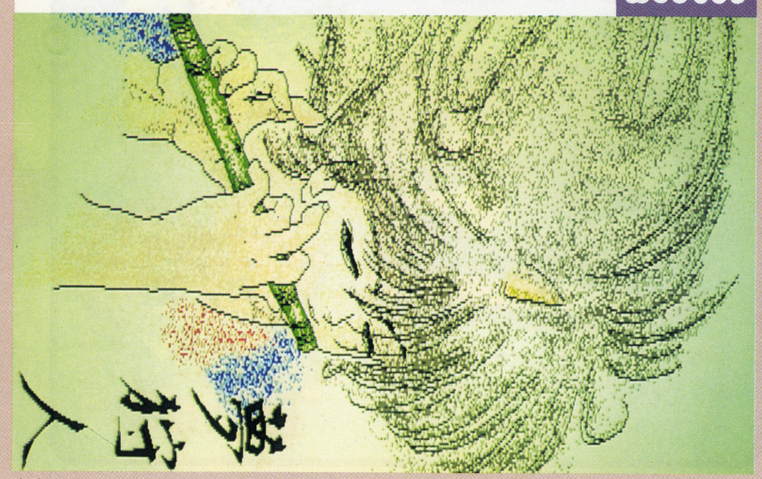
ボーグマン・アニス　須川稚志　X68000

無題　CG MAKER MSX

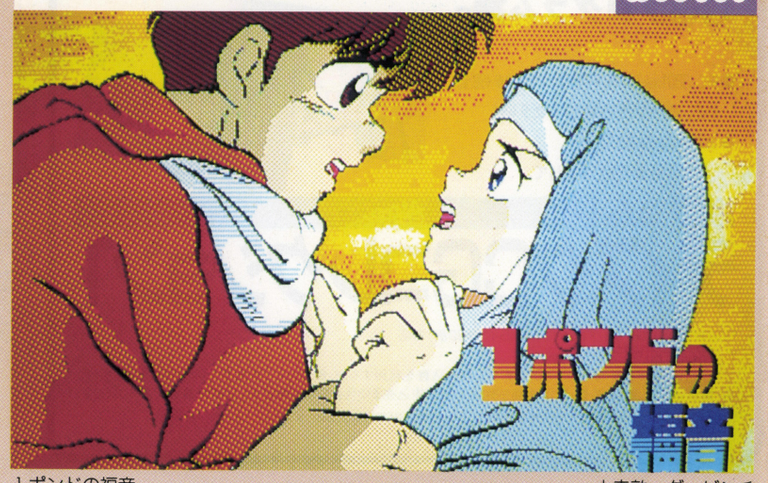
吸血姫美夕　萩原孝仁　X68000



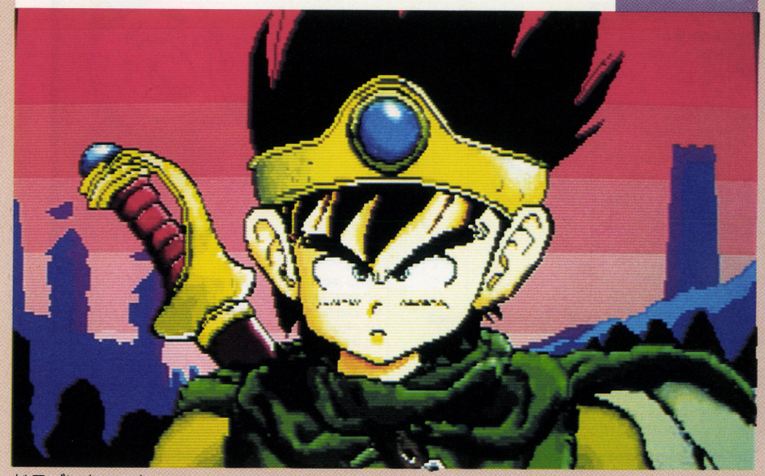
ANICE-FARM　D.ANGEL　PC-8801mkⅡSR



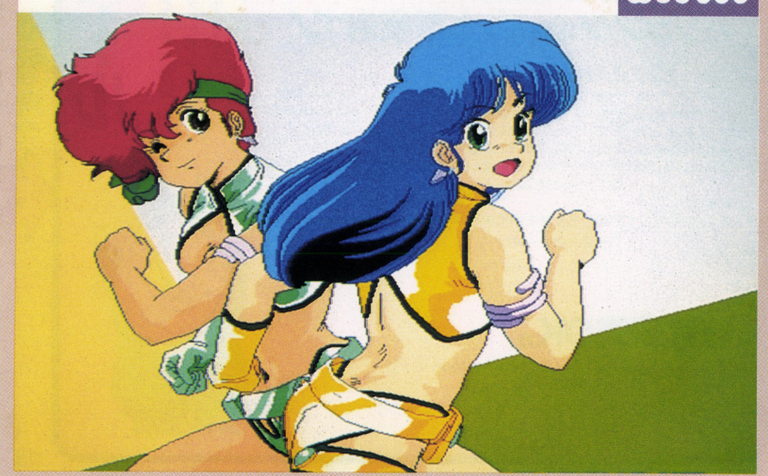
宇宙皇子　倉田勝一　PC-8801mkⅡFR



1ポンドの福音　小寺敦　ダ・ビンチ



ドラゴンクエストⅢ　田中直樹　FM77AV40



ダーティペア　伊藤友一　X68000

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

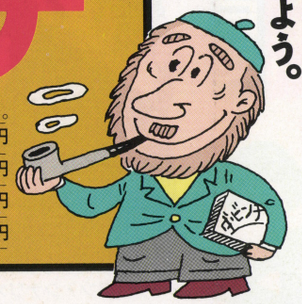
CGの巨匠をめざすキミに
最短コースを教えよう。

スタート

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

スーパーグラフィックツール

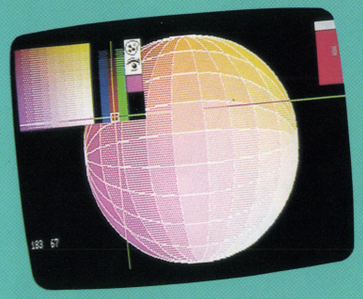
ダ・ビンチ



下記の販売価格は、消費税、送料込みの価格です。

PC-88シリーズ(5インチディスク)	7,004円
X1シリーズ(5インチディスク)	7,004円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	7,004円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	10,094円

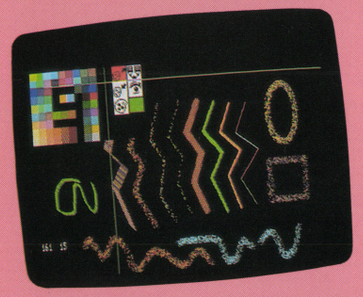
②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



微妙な色づかいで勝負したい。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

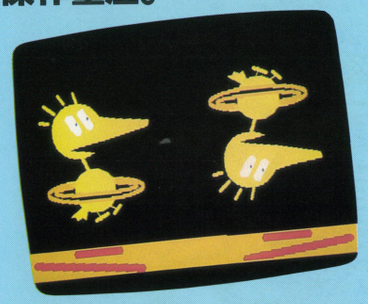
③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。



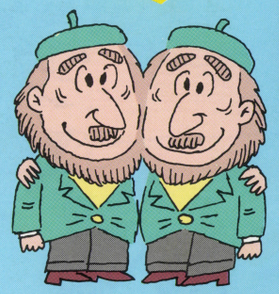
いろんな線を自由自在に使いたい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。

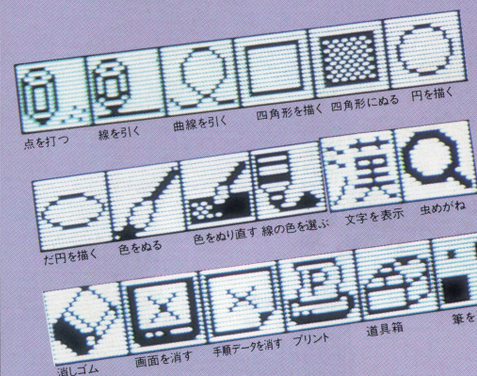


できのいい作品は何度も使って…。

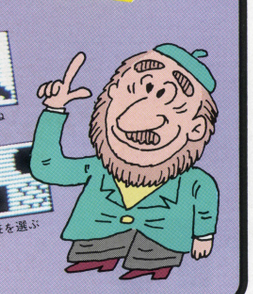


普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。



手に入れたその日から使いこなせる？



⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(べんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置、×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード、MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

手もちの入力装置、プリンタを使える？

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2	MB-27409
PC-8821/8822	8PD2/8PN1	MB-27410
PC-PR101/101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeⅣ	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700/720		IO-700/720

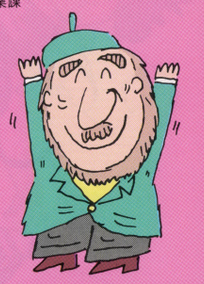
⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で！

ゴール

どうやったらダ・ビンチが手に入るの？

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

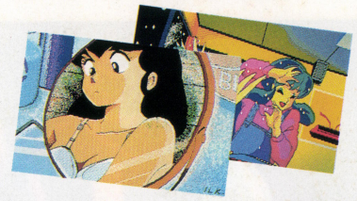
㈱コーサカ　〒543 大阪市天王寺区味原町12-5　TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書　〒730 広島市西区観音本町2-8-22　TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱　〒101 千代田区神田錦町3-16　TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱　〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱　〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエー
アプリケーションズ　〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881



通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、本誌P.238を御読みいただき、通販専用ハガキにてお申し込み下さい。

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。



- PC-88シリーズ用データ集
- X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
- お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で！

「ダ・ビンチ」データ集

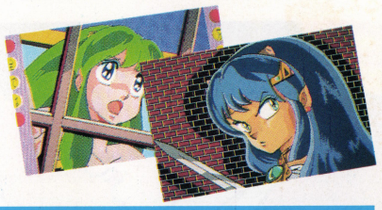
うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①～④

- PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
- FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも税込、送料を含む。)

通信販売申込方法　申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先　〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。



- PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
- お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
¥2,000(税込、送料含む)

通信販売申込方法　オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先　〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

スーパーグラフィックツール
ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV$_{40}$(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX$_2$(3.5インチ2Dディスク)

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

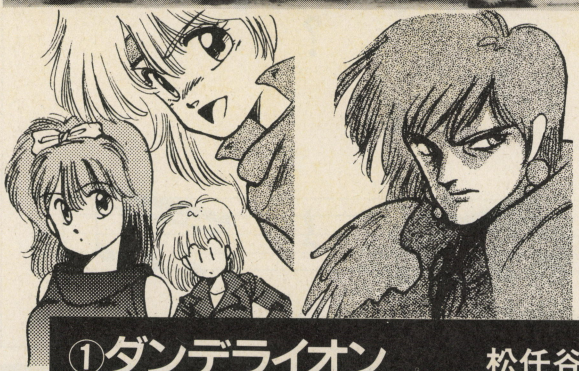
■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ——この申込書に書店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

夏の音楽特集◉第1弾!!

ミュージック・パビリオン

スペシャル



Vol. 8

強矢邦生

①ダンデライオン	松任谷由美	MSX2+・FM PAC(RAM32K以上)
②サバッシュ・コネクション	POPCOM SOFT	FM77AVシリーズ・PC-8801SRシリーズ
③サーク~Opening Theme~	MICRO CABIN	PC-8801SRシリーズ(ボード不可)
④DIAMONDS	PRINCESS PRINCESS	PC-9801UVシリーズ・サウンドボード

昨夜は少し酔ったかな。朝の陽射しが、眼に痛いほど照りつけてくる。こんな日には、ホットなコーヒーとO'SULLIVANのソフトなメロディー。さて今月は、パビリオンのスペシャル第1弾をするんだっけ。いままで寄せられた読者からのはがきをセレクトしよう。……と、男は理想を頭に描き、今夜もインスタント・コーヒーやタバコとお友だちになりながら、締め切り間近カレンダーにらみつけた。それから、おもむろにナイアガラ音頭をかけるのであった……光がほしーっ!!

Q 5月号の「SEVEN DAYS WAR」のプログラムをPC-88に移植したいんですけど、PC-98とPC-88の音色は同じ音なんですか?

兵庫県　福原史生

A ふにゃ、最初からなかなかスルドイ質問だね。たしかに、この2機種のマニュアルの音色表をみると、@0～@61には同じ順番で音色が書かれてある。しかし、聴く音としてはだいぶ違っているのだ。たとえば、PC-88のフルート(@36)は音程が5度ズレているのに対し、PC-98はちゃんとしているとか、PC-98のストリングスはPC-88よりもマイルドなサウンドであるとか……etc.

まぁ、実際にプログラムを移植するときには、内蔵音色の設定によるエラーは出ない。ただ、移植するプログラムでオリジナルの音色が設定されているときには、それぞれパラメーター値や設定方法が異なるので注意しよう。

また、内蔵音色を使っていても音色

によってはオクターブを変えなければならないものもある。移植しておかしいと思ったら、その音色に合うオクターブに変えてみようね。

P.S.) PC-98とPC-88のMMLの違いについては、1988年POPCOM 7月号の新Q&Aを参考にしてほしい。

Q 楽譜からプログラムを作っていたら、ある1小節に譜1のような記号が出てきました。この記号はなんですか？

神奈川県　小川謙次

A ズバリお答えします。はっきりいって、このような記号は今まで見たことありましぇーん!!　では、さようなら……。

これじゃあまりにもヒドイかな（みんなから、いい性格してるといわれてマス）。邦生が推理してみたところによると、たぶん四分休符（R4）の誤記じゃないかと思う。なぜかというと、小節の最初に8/8（C）の拍子記号が設定してあるので、1小節には八分音符が8つ入ることになる。そこで譜1の音符の数を見てみると、八分音符が6つ分しかないことがわかるよね。ということは、この小節にはあと八分音符2つ分の長さが必要なわけだ。そこで、音符ではない1つ長さを持つ記号というと、四分休符しかないことになる……どうかな、ワトソンくん。

さて、このように売られている楽譜の中にもたまには間違いがあるんだ。もし、楽譜を見ながら音楽プログラムを作るときには、間違った音符や休符などの記号がないか確かめたほうがいいかもしれないね。

Q 僕は先日書店で、いろいろな曲の楽譜が載っている本を見つけました。それを見て作ったプログラムを投稿してもよいのですか？

千葉県　三浦勝洋

A 本に載っている楽譜を、そっくりそのままだと困るね。ただ、プログラムを作っていくと、必然的に音色やバッキングなどが自分のアレンジになっていくハズ。曲の著作権については、編集部のほうでちゃんと申請しているので、心配せずにドンドンとキミの作品を投稿してほしい。

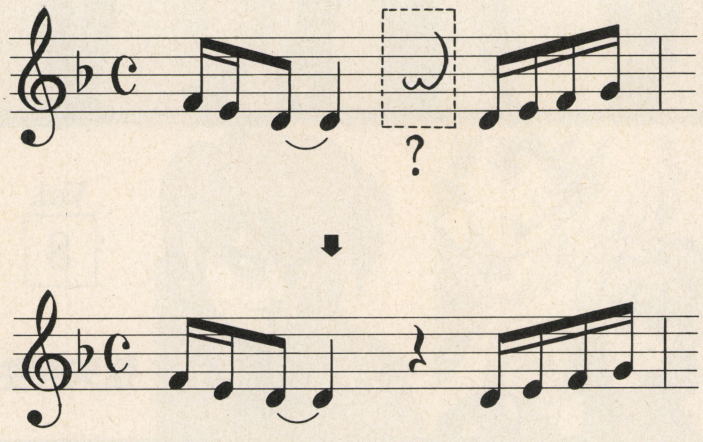
Q 強矢さんは、ポプコムでミュージック・パビリオンをしているほかに、どんな仕事をしているのですか？

愛知県　杉山智治

A ドッヒョーン!!　このような質問が来るとは思わなかった。でも、オモシロイから載せちゃうもんね。

えっと、邦生がPOPCOMで原稿を書かせてもらってから、なんと4年以上になる。読者の中には、邦生が編集部の人だとかん違いしている人もいるが、これでもフリーとしてやっているんだ。POPCOM以外の仕事としては、店頭デモの音楽やゲームの効果音をつくってマス……ハイッ。

さてと、せっかくこのような場ができたので、たまにはマジな話でもしてみようかな。邦生が音楽プログラムを載せるときに思うのは、このプログラムによって友だちの輪を広げたり、家族とのコミュニケーションの道具として使われたらいいなぁってこと（べつ

〔譜1〕

邦生のミュージックライフ!!

今月紹介するのは、ジャズボーカリスト・金子晴美のアルバム『SPECIAL MENU』。彼女の歌って、ライブで聴くと中本マリの影響を強く感じてしまう。しかし、CDなどでは甘く心のこもった歌声でついつい魅了されるのだ。

さて、アルバムについて書いてみよう。この中に収録されている曲は、すべてサザンの桑田佳祐によるもの。それらに英語の歌詞をつけ、ジャズ風にアレンジされているのだ。「いとしのエリー」や「YaYa(あの時代を忘れない)」といった名曲も入っており、サザンとはまたひと味違った、アダルトな雰囲気を漂わせている。このアルバムはジャズファンだけにとどまらず、幅広い人々に楽しんでもらえるんじゃないかな。原田知世主演の映画『彼女が水着にきがえたら』の音楽もサザンということだし……。今年の夏はオール・サザン色に染まりそっ!!

いつも頼んでいる弁当屋に、新メニュー登場！　その名も「インドから来た新しい仲間、カレー弁当」。しかし、注文してみたら、「まだやってません」。いつからやるの？　と聞くと、「わかりません」。ソフトハウスじゃないんだから、はっきりしてよ。（神奈川県　S）というわけで、今月も始まるポップロード。150字以内で。

にカッコつけてるわけじゃないヨ)。パソコンっていうと、どうしてもひとりの世界になりがちだけど、音楽というメディアを活用すればみんなで楽しめると思うんだ。パーティーでのBGMとかミュージック・レターとか……さっ。

それと、パソコンの音ってCDやレコードなどプロの音楽には劣ってしまうが、キミたちがリストを見ながら一生懸命打ち込んだものとして、ひとつの音楽ができるんだもん。そのヤル気と努力を、いつまでも大切にしたいね。

これからも、そのように音楽プログラムを打ち込んでくれている人のためにも、ドンドンといろんな曲を紹介していきたいので応援してねっ!!

・　・　・

さぁ、次回はスペシャル第2弾ということで、ゲームミュージックの大特集だっ。わくわくプレゼント付きのクイズもあるので、どうぞお楽しみに!!

ダンデライオン

まず最初の曲は、広島県の甲元宏章クンの投稿で、松任谷由実の「ダンデライオン」をお送りしよう。そういえばこの曲、原田知世も歌っていたよね。名曲は、いつの時代でもよいのだ。

さて、今回の甲元クンのプログラムでは、音色の選び方もなかなかよく、原曲のやわらかな雰囲気がとてもよく出ている。また、リストもデータ形式を取り入れたことで、以前よりすっきりとしたみたいだね。

ただ、全体を通して聴いてみると、バックを演奏しているビブラフォンのボリュームが多少大きいみたい。そのため、メロディーパートが奥へ引っ込んでしまっている。これからは、全体のバランスにもシッカリと気を配ったほうがいいだろう。また、バスドラのボリュームも小さいので、リズム音用MMLのVと@Aコマンドをじょうずに使ってバランスをとるようにしようね。

サバッシュ・コネクション

続いての曲は、またまたサバッシュのメドレー「サバッシュ・コネクション」をお送りしよう。これは、先月号に掲載したMSX$_{2+}$用の音楽プログラムを、編集部からのリクエストでFM77AVとPC-88SRへ移植したもの。

いまだかつて、同じ曲を続けて掲載したことはなかったのに……。ウーン、これはひとつの事件であーる。

さて、このメドレーには、ページの関係で3曲しか入っていないのだ。でも、サバッシュの中にはもっといろいろないい曲があるよね。いずれ機会があれば、続編を作りたいと思うので楽しみに待っててネ!!

・　・　・

注：この音楽プログラムは、FM77AVがメインリストになっているので、PC-88SRシリーズのユーザーは、変更リストを確認しながら打ち込んでほしい。また、PC-88＋サウンドボードのユーザーは、変更リスト1110行のNEW CMDを削除する。

サーク ～Opening Theme～

続いての曲も、またまたゲームミュージックなのだ。マイクロキャビンの『サーク』からオープニング・テーマをドーンと紹介しよう。

このプログラムでは、シンセドラムやディストーションギターなど、すべてオリジナルの音色で作ってみた。とくにドラムパートは、FM1声によりバスドラとシンセドラムの切り換えで行っている。

また、原曲のエコー効果などを表現するためにVコマンドやQコマンドなどを多用しているので、入力ミスには十分に……いや、三十分くらいに注意してほしい（入力ミスが原因で、曲が鳴らないよぉ……っていうのが多くて)。

・　・　・

注：このプログラムはエンドレスになっているので、曲を止めるときはSTOPキーを押す。また、PC-88＋サウンドボードには対応していないのでアシカラズ!!

DIAMONDS

さて最後は、大阪市の高橋慎吾クン(20)からの投稿で、曲はPRINCESS PRINCESSの「DIAMONDS」。

今回が初投稿という、慎吾クンのプログラムについて。このプログラムは音楽だけでなく、モニターに歌詞が出てくるようになっている。邦生、これ見ながら編集部でカラオケやっちゃったもんね……ははっ。音楽のほうは、メロディー・コード・ベースとシンプルなアレンジになっている。

曲によっては、あまりごちゃごちゃしたアレンジにしてしまうのも考えもの。でも、この曲についていえば、できればドラムパートもあったほうがよかったんじゃないかな。曲にノリがつくもんね。また、歌詞の表示が曲よりちょっと遅れるので、もう少し早めにしたほうが歌いやすい……と身をもって体験しちゃったのだ……ムホホッ。

さて、パソコン暦2年という慎吾クン。これからも、がんばってつくった力作を編集部まで送ってね。

音楽プログラム&リクエスト大募集!!

●音楽プログラムの応募方法

カセットテープまたはフロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

①曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社
②対応機種、使用言語
③プログラムでくふうした点や凝った部分についてのコメント
④住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクによる投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●リクエスト＆質問について

このコーナーに対する意見・感想・質問・リクエストなどを、はがきに書いて送ってください。毎月抽選で、ポプコム特製のロゴ入りシャーペン、またはマジックカッターをプレゼント。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第二ビル4F
㈱新企画社　ポプコム編集部
「ミュージック・パビリオン」係

POP LOAD

6月号P.165のはがきを見てて、ふと思い出した。そーいえば、僕のはがきが初掲載されたのも、'86年2月号なんですね～(ヒマな人、見てね)。あれから3年。月日の流れは早いねぇ。というわけで、僕の昔話でした。ちゃんちゃん。(大阪府　喜屋武諭)　S：人に歴史あり、その①。

ダンデライオン　プログラムリスト

```
1000 '****************************
1010 '*                          *
1020 '*         ﾀﾞﾝﾃﾞﾗｲｵﾝ          *
1030 '*       (MSX2+/FM-PAC)     *
1040 '* MUSIC By YUMI MATSUTOHYA *
1050 '* CODER By HIROAKI KOUMOTO *
1060 '*                          *
1070 '****************************
1080 :
1090 :
1100 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
1110 :
1120 :
1130 FOR I=1 TO 7
1140 READ A$(I)
1150 IF A$(I)="*" THEN 1240
1160 IF A$(I)="¥" THEN END
1170 NEXT I
1180 :
1190 :
1200 PLAY#2,A$(1),A$(2),A$(3),A$(4),A$(5
),A$(6),A$(7)
1210 GOTO 1130
1220 :
1230 :
1240 NB=NB+1
1250 ON NB GOSUB 1290,1300,1310,1320,133
0
1260 GOTO 1130
1270 :
1280 :
1290 RESTORE 2710:RETURN
1300 RESTORE 1740:RETURN
1310 RESTORE 2980:RETURN
1320 RESTORE 2440:RETURN
1330 RESTORE 3090:RETURN
1340 :
1350 :
1360 '-----(A)-----
1370 :
1380 DATA T80@3V10
1390 DATA T80@16V10
1400 DATA T80@16V10
1410 DATA T80@16V10
1420 DATA T80@16V12
1430 DATA T80@33V12
1440 DATA T80
1450 :
1460 DATA "",L4O5BBB2BBB2
1470 DATA L4O5G#G#G#2G#G#G#2
1480 DATA L4O5EEE2EEE2
1490 DATA L8O6F#EF#EF#E<B>EF#EF#EF#E<B>E
1500 DATA L1O4EC#,""
1510 :
1520 DATA "",>C#C#C#2C#C#C#2
1530 DATA AAA2AAA2
1540 DATA G#G#G#2G#G#G#2
1550 DATA G#F#G#F#G#F#C#F#G#F#G#F#G#F#EF
#
1560 DATA <F#B,""
1570 :
1580 DATA L1O6B&B
1590 DATA <BBB2BBB2
1600 DATA G#G#G#2G#G#G#2
1610 DATA F#F#F#2F#F#F#2
1620 DATA F#EF#EF#E<B>EF#EF#EF#E<B>E
1630 DATA >EC#,""
1640 :
1650 DATA >C#&C#
1660 DATA >C#C#C#2C#C#C#2
1670 DATA AAA2AAA2
1680 DATA G#G#G#2G#G#G#2
1690 DATA G#F#G#F#G#F#C#F#G#F#G#F#G#F#ED
#
1700 DATA <F#B2.<B4,""
1710 :
1720 '-----(B)-----
1730 :
1740 DATA @48V13L8O5B4BG#>E4.<B>C#C#C#<A
#16>F#&F#.R8E
1750 DATA @3L4O5R4G#G#BA2>F#C#
1760 DATA L4O5BBB2>C#C#C#2
1770 DATA L4O5G#G#G#2AAA2
1780 DATA L8O6F#EF#EF#E<B>EG#F#G#F#G#F#C
#F#
1790 DATA L1O3EF#,""
1800 :
1810 DATA ED#C#<BAG#AF#16G#4..R4G#.G#16A
1820 DATA <A2>F#2.ED#<B
1830 DATA C#C#C#2<BBBB
1840 DATA AAA2G#G#G#G#
1850 DATA G#F#G#F#G#F#G#F#F#EF#EFDFD
1860 DATA <B>E2F2,""
1870 :
1880 DATA G#F#F#16G#.A4.>F#E4D#4C#D#C#<G
#
1890 DATA >C#2L8<F#G#A>C#C#2F#4.C#
1900 DATA AAAAAAAA
1910 DATA F#F#F#F#F#F#F#F#
1920 DATA EC#EC#EC#EC#EC#EC#EC#EC#
1930 DATA F#<B,""
1940 :
1950 DATA B2.,""
1960 DATA BBB2>C#C#C#2
1970 DATA G#G#G#2AAA2
1980 DATA F#EF#EF#E<B>EG#F#G#F#G#F#ED#
1990 DATA >E2R8L16<B>C#<L8BEL2AB,""
2000 :
2010 '-----(B')-----
2020 :
2030 DATA L8O5BBBG#16>E16&E2C#C#C#<A#16>
F#&F#.R8E
2040 DATA L8O5B4BG#>C#4<BG#>C#4C#<A#>F#2
2050 DATA L4O5BBB2>C#C#C#2
2060 DATA L4O5G#G#G#2AAA2
2070 DATA L8O6F#EF#EF#E<B>EG#F#G#F#G#F#C
#F#
2080 DATA L1O2EF#,""
2090 :
2100 DATA ED#C#<BAG#AF#16G#16&G#2R8G#L16
G#G#A8
2110 DATA L4AG#F#2R4>F#D<B
2120 DATA C#C#C#2<BBBB
2130 DATA AAA2G#G#G#G#
2140 DATA G#F#G#F#G#F#G#F#F#EF#EFDFD
2150 DATA B2&L8B>F#B16>C#16<BL2EF,""
2160 :
2170 DATA L8G#F#F#G#16A4..>F#E4D#4ED#C#D
#16E16&E2.R2..C#D#16E.,""
2180 DATA AAAAAAAAG#.AL8AG#AL4B.E&E.
2190 DATA F#F#F#F#F#F#F#F#E.EL8EEEL4G#.<
B&B.
2200 DATA EC#EC#EC#EC#EC#EC#EC#EC#L4<B.>
C#R4<B8>D#.<G#&G#.
2210 DATA F#1<B.B8>D#8L4<E.F#2F#8G#.>C#&
C#.
2220 DATA R1...CB2CB4.SMB4CB4.CB4SMB16SM
B16SMB8SMB8
2230 :
2240 '-----(C)-----
2250 :
2260 DATA L8O6G#G#16G#.A16C#16&C#2G#G#16
G#.AG#F#ED#
2270 DATA L2O5AA4>C#.C#4<B8A8
2280 DATA L8O6ER8ER8ER8ER8ER8ER8ER8E
2290 DATA L8O6C#R8C#R8C#R8C#R8C#R8C#R8C#
```

久しぶりのPOPLOADである。突然であるが、私とPOPCOMの出会いについて書いてみることにする。初めてこれを買ったのが、小学校６年。祖母の葬式のとき、いなかの本屋で、なんとなく買ってしまったのである。それから、現在（高校３年）まで、購入しているわけなのだ。（神奈川県　便乱坊主）　S：人に歴史あり、その②。

```
R8C#
2300 DATA L8O5AAAAAAAAAAAAAAAA
2310 DATA L4O2F#.F#8F#2B.B8B2
2320 DATA CB4.SB8B4S4B4S8B8B4S4
2330 :
2340 DATA F#F#16F#.ED#ED#C#16<G#2&G#.>C#
D#16E.
2350 DATA >C#C<BB-
2360 DATA ER8ER8ER8ER8ER8ER8ER8E
2370 DATA C#R8C#R8CR8CR8<BR8BR8B-R8B-
2380 DATA G#G#G#G#G#G#G#G#G#G#G#G#F#G#
F#
2390 DATA >C#.C#8C2<B.B8B-B-8>E8
2400 DATA B4S8B8B4S4B4S8B8B4S4
2410 :
2420 '-----S-----
2430 :
2440 DATA L8O6G#G#G#A16C#16&C#2
2450 DATA L1O5A
2460 DATA L8O6ER8ER8ER8E
2470 DATA L8O5C#R8C#R8C#R8C#
2480 DATA L8O5AAAAAAAA
2490 DATA L4O2F#.F#8F#2
2500 DATA B4S8B8B4S4
2510 :
2520 DATA G#G#G#G#16G#.F#ED#F#F#16F#.ED#
ED#E
2530 DATA L4A2>C#<B>C#C#8C#8CC8C8
2540 DATA ER8ER8ER8ER8ER8ER8ER8E
2550 DATA C#R8C#R8C#R8C#R8C#R8C#R8CR8C
2560 DATA AAAAAAAAG#G#G#G#G#G#G#G#
2570 DATA B.L8F#B16>C#16<B4B>C#4.C#C2
2580 DATA B4S8B8B4S4CB4S8B8CB4S4
2590 :
2600 DATA G#2&G#C#D#E
2610 DATA <B.B-&B-.
2620 DATA G#EG#C#4EF#E
2630 DATA ER4<B-4B-B-B-
2640 DATA B4.
2650 DATA L4<B.B-&B-.
2660 DATA CB8SMB8SMB8CB2
2670 DATA *
2680 :
2690 '-----(D)-----
2700 :
2710 DATA G#G#16G#.AG#F#ED#16E16&E2
2720 DATA L2AB@15L4O6R4BAG#
2730 DATA L2EEL4O5BBB2
2740 DATA L2C#C#L4O5G#G#G#2
2750 DATA L2AAL8O6F#EF#EF#E<B>E
2760 DATA L2F#B>E1
2770 DATA CB4S4B4SMB16SMB16MB8B1
2780 :
2790 DATA "",F#ED#EG#.C#8C#2
2800 DATA BBB2>C#C#C#2
2810 DATA G#G#G#2AAA2
2820 DATA F#EF#EF#E<B>EG#F#G#F#G#F#C#F#
2830 DATA C#.L16C#<BB8A1,""
2840 :
2850 DATA "",R1R4BAG#
2860 DATA C#C#C#2<BBB2
2870 DATA AAA2G#G#G#2
2880 DATA G#F#G#F#G#F#EF#F#EF#EF#E<B>E
2890 DATA B2.>D#EB8>E2.F#G#8.,""
2900 :
2910 DATA "",F#ED#E>C#.<F#8F#2
2920 DATA BBB2>C#C#C#2C#C#C#2
2930 DATA G#G#G#2AAA2AAA2
2940 DATA F#EF#EF#E<B>EG#F#G#F#G#F#C#F#G
#F#G#F#G#F#EF#
2950 DATA C#2..<ABA2&A8B>C#8E8.L2<B<B,""
2960 DATA *
2970 :
2980 DATA L8G#G#16G#.AG#F#ED#16E2&E.R1C#
D#16E.
2990 DATA L2ABL4>C#.C&C.<B.B-&B-.
3000 DATA L2EEL4>C#.<BL8>E<BG#L4B.>C#&C#

3010 DATA L2>C#C#L4G#.G#L8EEEL4G#.G#&G#.
3020 DATA L2AAL4>E.ER4.E.E&E.
3030 DATA L2F#BL4>C#.C&C.<B.B-&B-.
3040 DATA CB4S4B4SMB16SMB16MB8CB4S8CB4B8
SMB16SMB16MB8CB4S8CB8.SMB16SMB8SMB8MB8
3050 DATA *
3060 :
3070 '-----Coda-----
3080 :
3090 DATA L8O6G#G#16G#.AG#F#ED#16E16&E2
3100 DATA L2O5AB@15L4O6R4BAG#
3110 DATA L2O6EEL4O5BBB2
3120 DATA L2O6C#C#L4O5G#G#G#2
3130 DATA L2O5AAL8O6F#EF#EF#E<B>E
3140 DATA L2O2F#B>E1
3150 DATA CB4S4B4SMB16SMB16MB8
3160 :
3170 DATA "",F#ED#EG#.C#8C#1.
3180 DATA BBB2>C#C#C#2C#C#C#2
3190 DATA G#G#G#2AAA2AAA2
3200 DATA F#EF#EF#E<B>EG#F#G#F#G#F#C#F#G
#F#G#F#G#F#EF#
3210 DATA C#..<B8A.B16>C#16E8<B&B8>F#16G
#16B4,""
3220 :
3230 DATA "",R4BAG#F#ED#E>C#.<F#8F#2
3240 DATA <BBB2BBB2>C#C#C#2
3250 DATA G#G#G#2G#G#G#2AAA2
3260 DATA F#EF#EF#E<B>EF#EF#EF#E<B>EG#F#
G#F#G#F#C#F#
3270 DATA >E..C#16D#16C#.<B16>C#16E8<A.>
E16F#16E8,""
3280 :
3290 DATA "","",T65C#C#T50C#&T45C#
3300 DATA T65AAT50A&T45A
3310 DATA T65G#F#G#F#T50G#F#T45EF#
3320 DATA T65<B&T50B4&T45B4,""
3330 :
3340 DATA T40@16V10L1O5C#
3350 DATA @16T40L2O5R64G#.....
3360 DATA T40L2O6R32C....
3370 DATA T40L2O6R32.E#...&E#64
3380 DATA T40L2O6R16G#...
3390 DATA T40C#1,""
3400 DATA ¥
```

サバッシュ・コネクション　プログラムリスト

```
1000 '*******************************
1010 '*                             *
1020 '*         ｻﾊﾞｯｼｭ･ｺﾈｸｼｮﾝ         *
1030 '*          (FM77AVｼﾘｰｽﾞ)        *
1040 '*   COMPOSE BY POPCOM SOFT     *
1050 '*   ARRANGE BY HOUSEI KYOYA    *
1060 '*                             *
1070 '*******************************
```

リスト続く

POP LOAD

今回が初投稿です。どうぞよろしく。ところで、先日『レイドック２』の階級章が届きました（もちろん、宙軍大佐）。あの、２日で全面クリアして、１週間でレベル100になり、宙軍大佐の称号を得たときの感動がよみがえってきて、思わず涙が出てきました。Ｔ＆Ｅソフトさん、こんな最高のシューティングをありがとう。（新潟県　まいなす）　Ｓ：Ｔ＆Ｅの吉川さん、見てる？

```
1080 '
1090 ' ********************  MUSIC PROGRAM  ********************
1100 '
1110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
1120 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 10 : READ BA%(X,Y) : NEXT Y,X
1130 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 10 : READ BB%(X,Y) : NEXT Y,X
1140 '
1150 DATA     44,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1160 DATA     31,    24,     0,    15,    10,    15,     0,     2,     0,     0,     0
1170 DATA     31,    17,    17,    10,     2,     2,     0,     2,     0,     0,     0
1180 DATA     31,    24,     0,    15,    10,    15,     0,     2,     0,     0,     0
1190 DATA     31,    17,    17,    10,     2,     2,     0,     2,     0,     0,     0
1200 '
1210 DATA     60,    15,     2,    10,    30,     4,     0,     3,     0,     0,     0
1220 DATA     22,     3,     7,     5,     3,    31,     0,     2,     1,     0,     0
1230 DATA     17,     5,     6,     6,     3,     0,     0,     2,     0,     0,     0
1240 DATA     24,     5,     7,     5,     4,    36,     0,     1,    -1,     0,     0
1250 DATA     17,     6,     6,     6,     4,     0,     0,     2,     0,     0,     0
1260 '
1270 VOICE BA%,BB% : SOUND 6,12 : SOUND 7,48
1280 '
1290 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
1300 IF MC$(I)="*" THEN 1370
1310 IF MC$(I)="¥" THEN END
1320 NEXT I
1330 '
1340 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1350 GOTO 1290
1360 '
1370 NB=NB+1
1380 ON NB GOSUB 1410,1420,1430,1440,1450
1390 GOTO 1290
1400 '
1410 RESTORE  1980:RETURN
1420 RESTORE  2330:RETURN
1430 RESTORE  3170:RETURN
1440 RESTORE  2480:RETURN
1450 RESTORE  3280:RETURN
1460 '
1470 ' ============================( A-1 )============================
1480 '
1490 DATA T78L12V15Q8,T78L4V13Q8,T78L4V13Q8
1500 DATA T78L2S0M1800Q8,T78L2V09Q8,T78L2V09Q8
1510 '
1520 DATA O2R4V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1530 DATA O4A>D2&DF,O3@5R4D<A>DC,R2R2,O5R4D&D,O4R4A&A                    : ' BRASS 2
1540 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1550 DATA O5D2&D2,O2B-F>F<D,R2R2,O5D&D,O4B-&B-
1560 '
1570 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1580 DATA O5E&EC&C,O3CEGE,R2R2,O5CC,O4GG
1590 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1600 DATA O5D2&D<A,O3DCFE,R2R2,O5D&D,O4A&A
1610 '
1620 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1630 DATA O5D2&DA,O3D<A>FD,R2R2,O5D&D,O4A&A
1640 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1650 DATA O5F2&F2,O2B->FED,R2R2,O5D&D,O4B-&B-
1660 '
1670 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV14FV13FV12FV10FV8FV6F
1680 DATA O5G2E2,O3CE<A>C,R2R2,O5CV10C,O4GV10G
1690 DATA O2V14FV13FV12FV10FV8FV6FV13FV12FV11FV9FV7FV5F
1700 DATA O5V12D2V11D2,O3D<A>C<G,R2R2,O5V10F4D4G4E4,O4A2>C2
1710 '
1720 DATA R4R4R4R4R4R4,O5D2&D2&D4R4,O3D2&D2&D4R4
1730 DATA R4R4R4R4R4R4,O5F+&F+&F+4R4,O5V10D&D&D4R4
1740 '
1750 ' ============================( B-1 )============================
1760 '
1770 DATA T127L8V12,T127L32V10Q8,T127L8V11Q5
1780 DATA T127L8S0M1600Q8,T127L8V12Q4,T127L8V12Q4
1790 '
1800 DATA O2F>B16B16BB<FR>BR<FR>BR,O7R4R4R4R4@16EEEEEEEE          : ' EPIANO 2
1810 DATA O4R4R4@25E>E<E>E<E>E<E>E,O8RB16B16BBRRBRRRBR             : ' EBASS 1
1820 DATA O5R4R4EEGG16F+F+16ED<B,O4R4R4BB>EE16DD16<BBG
1830 DATA O2FR>BR<FR>BR,O7R4R4R4EEEEEEEE,O4D>D<D>D<D>D<D>D
1840 DATA O8RRBRRRBR,O5EEGG16F+F+16ED<B,O4BB>EE16DD16<BBG
1850 '
1860 DATA O2FR>BR<FR>BR,O7R4R4R4EEEEEEEE,O4C>C<C>C<C>C<C>C
```


どうも、WITH YOUです。プロ野球のセリーグ、今年はつまらないですね！　とくにホエールズファンの人たち……。なんか、カープとジャイアンツだけでペナントやっているみたいですものね……（5月末現在）。（神奈県 WITH YOU）　S：そう、やっぱりプロ野球は、パ・リーグのほうが断然おもしろいのだ！

```
1870 DATA O8RRBRRRBR,O5EEGG16F+F+16ED<B,O4BB>EE16DD16<BBG
1880 DATA O2FR>BR<F>B16B16BB,O6R4R4R8{B>D+}8{F+A}8B8,O3F+>F+<F+>F+<B>B<B>B
1890 DATA O8RRBRRB16B16BB,O5Q7ER16Q4EF+16ED+4<B4,O5Q7CR16Q4CC16C<B4F+4
1900 '
1910 DATA O2FR>BR<FR>BR,O7R4R4R4EEEEEEEE,O4E>E<E>E<<B>B<B>B
1920 DATA O8RRBRRRBR,O5EEGG16F+F+16ED<B,O4BB>EE16DD16<BAF+
1930 DATA O2FR16FR16FR>BB16B16B,R4R4R4EEEEEEEE,Q8O4ER16ER16E4&E4
1940 DATA O8RRRRRBB16B16B,O5ER16ER16Q7E4&E4R,O4BR16BR16Q7B4&B4R
1950 '
1960 ' --------------------------( B-2 )--------------------------
1970 '
1980 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5@5L8V14Q4EGBAB&BAG,O4Q5E>E<E>E<E>E<E>E  : ' BRASS 2
1990 DATA O8RRBRRRBR,O4V10Q4RGRGRGRG,O4V10Q4RBRBRBRB
2000 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5Q7A4BRA4&A4,O3B>B<B>B<B>B<B>B
2010 DATA O8RRBRRRBR,O5RD+RD+RD+RD+,O4RBRBRBRB
2020 '
2030 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5Q4EGBAB&BAG,O4E>E<E>E<E>E<E>E
2040 DATA O8RRBRRRBR,O4RGRGRGRG,O4RBRBRBRB
2050 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5Q7AGF+R<B4&B4,O3B>B<B>B<B>B<B>B
2060 DATA O8RRBRRRBR,O5RD+RD+RD+RD+,O4RBRBRBRB
2070 '
2080 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5Q4EGBAB&BAG,O4E>E<E>E<E>E<E>E
2090 DATA O8RRBRRRBR,O4RGRGRGRG,O4RBRBRBRB
2100 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5Q7A4BRA4&A4,O3B>B<B>B<B>B<B>B
2110 DATA O8RRBRRRBR,O5RD+RD+RD+RD+,O4RBRBRBRB
2120 '
2130 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5Q4EGBAB&BAG,O4E>E<E>E<E>E<E>E
2140 DATA O8RRBRRRBR,O4RGRGRGRG,O4RBRBRBRB,O2FR>BR<F>{BB}BB
2150 DATA O5Q7B{AG}F+R<B4&B>{EF+},O3B>B<B>B<B>B<B>B
2160 DATA O8RRBRRB16B16BB,O5RD+RD+RD+RD+,O4RBRBRBRB
2170 '
2180 ' --------------------------( B-3 )--------------------------
2190 '
2200 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5G4AGF+G16F+16Q4ED,O4C>C<C>C<D>D<D>D
2210 DATA O8RRBRRRBR,O4RGRGRF+RF+,O5RCRCRDRD
2220 DATA O2FR>BR<F>{BB}BB,O5Q7E4&E4&E4RF+,O4E>E<E>E<E>E<E>E
2230 DATA O8RRBRRB16B16BB,O4RGRGRGRG,O5RERERERD
2240 '
2250 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5G4AGF+G16F+16Q4ED,O4C>C<C>C<D>D<D>D
2260 DATA O8RRBRRRBR,O4RGRGRF+RF+,O5RCRCRDRD
2270 DATA O3BRBRBR<FR,O5Q6ERDRQ7EO5@62V13CC4,O4ERDRERRR          : ' DOG
2280 DATA O8BRBRBRRR,O4GRF+RGRRR,O5ERDRERRR
2290 DATA *
2300 '
2310 ' ==========================( C-1 )==========================
2320 '
2330 DATA T154L8V13Q8,T154L8V13Q7,T154L16V12Q8
2340 DATA T154L8V10M1600Q2,T154L8V12Q7,T154L8V12Q7
2350 '
2360 DATA O2FRFRFRFR,RRRRRRRR,@25O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8            : ' EBASS 1
2370 DATA O8RBRBRBRB,RRRRRRRR,RRRRRRRR
2380 DATA O2FRFRFRFR,RRRRRRRR,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2390 DATA O8RBRBRBRB,RRRRRRRR,RRRRRRRR
2400 '
2410 DATA O2FRFRFRFR,RRRRRRRR,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2420 DATA O8RBRBRBRB,RRRRRRRR,RRRRRRRR
2430 DATA O2FRFR>{BB}{BB}B{BB},RRRRRRRR,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2440 DATA O8RBRBS0Q8{BB}{BB}B{BB},RRRRRRRR,RRRRRRRR
2450 '
2460 ' --------------------------( C-2 )--------------------------
2470 '
2480 DATA O2FRFRFR>BR,O5@12V14D&D16D16RD4&DC+D                    : ' STRING 1
2490 DATA O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8,O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR
2500 DATA O5V12D&D16D16RD4&DC+D,O4V12B&B16B16RB4&BAB
2510 DATA O2FRFRFR>BB,O5E&E16E16RE4&E4E,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2520 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BB,O5E&E16E16RE4&E4E,O5C+&C+16C+16RC+4&C+4C+
2530 '
2540 DATA O2FRFRFR>BR,O5C+&C+16C+16RC+4&C+4C+,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2550 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,O4A&A16A16RA4&A4A,O5C+&C+16C+16RC+4&C+4C+
2560 DATA O2FRFRF>B{BB}{BB},O5E&E16D16RD4&D4C+,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2570 DATA O8V10Q2RBRBRS0Q8B{BB}{BB},O5E&E16D16RD4&D4C+,O5C+&C+16<B16RB4&B4A
2580 '
2590 DATA O2FRFRFR>BR,O5D&D16D16RD4&DC+D,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2600 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,O5D&D16D16RD4&DC+D,O4B&B16B16RB4&BAB
2610 DATA O2FRFRFR>BB,O5E&E16E16RE4&E4E,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2620 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BB,O5E&E16E16RE4&E4E,O5C+&C+16C+16RC+4&C+4C+
2630 '
2640 DATA O2FRFRFR>BR,O5C+&C+16C+16RC+4&C+4C+,O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8
2650 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,O4A&A16A16RA4&A4A,O5C+&C+16C+16RC+4&C+4C+
2660 DATA O2FRFRF16>B16{BB}{BB}{BB},O5E&E16D16RD4&D4C+
```

リスト続く

こうすれば、大洋は勝つ。「1番　ポンセ、2番　屋鋪、3番　高木、4番　大野、5番　山崎、6番　パチョレック、7番　谷繁、8番　銚子」。(神奈川県　私はうれしい。6月号234ページの男　S：この件について、大洋ファンのブルックリンにコメントを求めてみます。どうですか？「……」。ありがとうございました。

```
2670 DATA O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8,O8V9Q2RBRBS0Q8R16B16{BB}{BB}{BB}
2680 DATA O5E&E16D16RD4&D4C+,O5C+&C+16<B16RB4&B4A
2690 '
2700 ' ---------------------------( C-3 )---------------------------
2710 '
2720 DATA O2FR>B<F{FF}F>BR,O5D.C+16R<B4.&B4,O3GGGGG8GGRGRGG8>D8
2730 DATA O8S0Q8RRBRRRBR,O5D.C+16R<B4.&B4,O4B.A16RG4.&G4
2740 DATA O2FR>B<FRF>BR,O4@22V14G6A6B6>C+6D6E6                    : ' HARPSIC
2750 DATA O3GGGGG8GGRGRGG8>D8,O8RRBRRRBR
2760 DATA O3V9Q8D&D&D&D&D&D&D,O3V9Q8B&B&B&B&B&B&B
2770 '
2780 DATA O2FR>B<F{FF}F>BR,O5@12V14E.D16RC+4&C+4&C+              : ' STRING 1
2790 DATA O3AAAAA8AARARAA8>E8,O8S0Q8RRBRRRBR
2800 DATA O5V12Q7E.D16RC+4.&C+4,O5V12Q7C+.<B16RA4.&A4
2810 '
2820 DATA O2FR>B<FRF>BR,O4@22V14A6B6>C+6D6E6F+6                  : ' HARPSIC
2830 DATA O3AAAAA8AARARAA8>E8,O8RRBRRRBR
2840 DATA O4V9Q8E&E&E&E&E&E&E,O4V9Q8C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
2850 '
2860 ' ---------------------------( C-4 )---------------------------
2870 '
2880 DATA O2FRFRFR>BR,O4@12L16V14Q7F+F+F+F+F+8GF+RF+RF+F+8GE     : ' STRING 1
2890 DATA O3F+F+F+F+F+8F+F+RF+RF+F+8>C+C+,O8RRRRRRBR
2900 DATA O4L16V10Q6F+F+F+F+F+8GF+RF+RF+F+8GE
2910 DATA O4L16V10Q6C+C+C+C+C+8C+C+RC+RC+C+8C+C+
2920 '
2930 DATA O2FRFRFR>BR,O4F+F+F+F+F+8GF+RF+RF+F+8A+B
2940 DATA O3F+F+F+F+F+8F+F+RF+RF+F+8>C+C+,O8RRRRRRBR
2950 DATA O4F+F+F+F+F+8GF+RF+RF+F+8A+B,O4C+C+C+C+C+8C+C+RC+RC+C+8C+C+
2960 '
2970 DATA O2FRFRFR>BR,O5C+C+C+C+C+8DC+RC+RC+C+8DC+
2980 DATA O3GGGGG8GGRGRGG8>C+<G,O8RRRRRRBR
2990 DATA O5C+C+C+C+C+8DC+RC+RC+C+8DC+,O4GGGGG8GGRGRGG8GG
3000 '
3010 DATA O2FRFRFR>BR,O5C+C+C+C+C+8DC+RC+RC+C+8DE
3020 DATA O3GGGGG8GGRGRGG8>C+<G,O8RRRRRRBR
3030 DATA O5C+C+C+C+C+8DC+RC+RC+C+8DE,O4GGGGG8GGRGRGG8GG
3040 '
3050 DATA O2L6F>BB<F>BB,O5L6F+EGF+EG,O3L6F+F+F+F+F+R18F+18F+18
3060 DATA O8L6RBBRBB,O5L6F+EGF+EG,O5L6DC+EDC+E
3070 DATA O2F>BB<F>BR18B18B18,O5F+EGF+ER18G18G18,O3F+F+F+F+F+R18F+18F+18
3080 DATA O8RBBRBR18B18B18,O5F+EGF+ER18G18G18,O5DC+EDC+R18E18E18
3090 '
3100 DATA O2L8FR>BR<FRRRRRRRF>B16B16BR,O5L8F+RRRC+RR<F+&F+2&F+2
3110 DATA O3L8F+RRRF+RRF+&F+2&F+2,O8L8RRBRRRRRRRRRRB16B16BR
3120 DATA O5L8F+RRRC+RR<F+&F+2&F+2,O5L8C+RRR<F+RRC+&C+2&C+2
3130 DATA *
3140 '
3150 ' ---------------------------( C-5 )---------------------------
3160 '
3170 DATA O2FRFRFR>BR,O5@5V11Q7BRBRBRBR,O3L16B8.BR8>F+8D4EDC+D   : ' BRASS 2
3180 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,V10Q7O4F+RF+RF+RF+R,V10Q7O4DRDRDRDR
3190 DATA O2FRFRFR>BR,O5BRBRBRBR,O3B8.BR8>F+8D4EDC+D
3200 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,O4F+RF+RF+RF+R,O4DRDRDRDR
3210 '
3220 DATA O2FRFRFR>BR,O6BRBRBRBR,O3B8.BR8>F+8D4EDC+D
3230 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,O5F+RF+RF+RF+R,O5DRDRDRDR
3240 DATA O2FRFRF>{BB}BB,O6BRBRBRBR,O3B8.BR8>F+8D4EDC+D
3250 DATA O8V10Q2RBRBRS0Q8{BB}BB,O5F+RF+RF+RF+R,O5DRDRDRDR
3260 DATA *
3270 '
3280 DATA O4@13V10Q8A+1&A+1,O4V10Q8F+1&F+1,O3B1&B1               : ' STRING 2
3290 DATA R4R4R4R4R4R4R4R4,O5V8Q8D1&D1,O5V8Q8F+1&F+1
3300 DATA ¥
```

サバッシュ・コネクション　PC-88SRシリーズ変更リスト

```
1000 '*********************************
1020 '*          ｻﾊﾞｯｼｭ･ｺﾈｸｼｮﾝ          *
1030 '*    (PC-88SRｼﾘｰｽﾞ ﾍﾝｺｳ ﾘｽﾄ)    *
1070 '*********************************
1080 '
1110 NEW CMD : DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
1120 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BA%(X,Y) : NEXT Y,X
1130 FOR X=0 TO 4 : FOR Y=0 TO 9 : READ BB%(X,Y) : NEXT Y,X
```


初めまして!!　初投稿で～す。さっそくですが、6月号の「かいり」くん、ぼくも同じく88ユーザーなのですが、あのバグは、ぼくは初めてのとき出てきたんだよ。まったくわからなくて、これでいいのかと思ったら、死体のところでまた同じことをいうから、びっくり。はっきりいって、キミとぼくだけじゃないはずだよ。(大分県　誠ちゃんエロエロ新聞)　S：で、真相は？　次のページへ（住所と本名は、かならず書いてください）。

```
1140 '
1150 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1160 DATA    31,   24,    0,   15,   10,   15,    0,    2,    0,    0
1170 DATA    31,   17,   17,   10,    2,    0,    0,    2,    0,    0
1180 DATA    31,   24,    0,   15,   10,   15,    0,    2,    0,    0
1190 DATA    31,   17,   17,   10,    2,    0,    0,    2,    0,    0
1200 '
1210 DATA    60,   15,    2,    1, 4900,   14,    0,    5,    0,    0
1220 DATA    22,    3,    7,    5,    3,   31,    0,    2,    2,    0
1230 DATA    17,    5,    6,    6,    3,    0,    0,    2,    0,    0
1240 DATA    24,    5,    7,    5,    4,   35,    0,    1,   -2,    0
1250 DATA    17,    6,    6,    6,    4,    0,    0,    2,    0,    0
1260 '
1270 CMD VOICE BA%,BB% : CMD PLAY "","","","Y6,12Y7,240"
1340 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1480 '
1490 DATA T78L12V15Q8,T78L4V13Q8,T78L4V12Q8
1500 DATA T78L2S0M1800Q8,T78L2V09Q8,T78L2V09Q8
1530 DATA O4A>D2&DF,O3@24R4D<A>DC,R2R2,O5R4D&D,O4R4A&A              : ' STRING 1
1760 '
1770 DATA T117L8V13,T117L32V11Q8,T117L8V11Q5
1780 DATA T117L8S0M1800Q8,T117L8V12Q4,T117L8V12Q4
1800 DATA O2F>B16B16BB<FR>BR<FR>BR,O7R4R4R4R4R4@29EEEEEEEE          : ' GUITAR
1810 DATA O4R4R4@30E>E<E>E<E>E<E>E,O8RB16B16BBRRBRRRBR              : ' EBASS 1
1980 DATA O2FR>BR<FR>BR,O5@38L8V13Q4EGBAB&BAG,O4Q5E>E<E>E<E>E<E>E : ' OBOE
2270 DATA O3BRBRBR<FR,O5Q6ERDRQ7E4O4@18C4,O4ERDRERRR               : ' LASER 1
2320 '
2330 DATA T147L8V14Q8,T147L8V13Q7,T147L16V12Q8
2340 DATA T147L8V10M1800Q2,T147L8V12Q7,T147L8V12Q7
2360 DATA O2FRFRFRFR,RRRRRRRR,@30O3BBBBB8BBRBRBB8>F+8              : ' EBASS 1
2480 DATA O2FRFRFR>BR,O5@25V13D&D16D16RD4&DC+D                     : ' STRING 2
2740 DATA O2FR>B<FRF>BR,O4@44V12G6A6B6>C+6D6E6                     : ' ZITAR
2770 '
2780 DATA O2FR>B<F{FF}F>BR,O5@25V13E.D16RC+4&C+4&C+                : ' STRING 2
2820 DATA O2FR>B<FRF>BR,O4@44V12A6B6>C+6D6E6F+6                    : ' ZITAR
2880 DATA O2FRFRFR>BR,O4@25L16V13Q6F+F+F+F+F+8GF+RF+RF+F+8GE       : ' STRING 2
3170 DATA O2FRFRFR>BR,O5@24V11Q7BRBRBRBR,O3L16B8.BR8>F+8D4EDC+D    : ' STRING 1
3180 DATA O8V10Q2RBRBRBS0Q8BR,V8Q7O4F+RF+RF+RF+R,V8Q7O4DRDRDRDR
3280 DATA O4@25V10Q8A+1&A+1,O4V10Q8F+1&F+1,O3B1&B1                 : ' STRING 2
```

サーク～Opening Theme～ プログラムリスト

```
1000 '*******************************
1010 '*                             *
1020 '*       サーク 「オープニング テーマ」       *
1030 '*         (PC-8801SRシリーズ)         *
1040 '*     MUSIC BY MICRO CABIN      *
1050 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA     *
1060 '*                             *
1070 '*******************************
1080 '
1090 ' **********  VOICE CHANGE PROGRAM  by Y.KOBAYASHI  *********
1100 '
1110 NEW CMD : CMD UNLINK : ' [ サウンドボード ニハ タイオウ シテ イマセン!! ]
1120 NEW CMD : FOR AD=&HF320 TO &HF381
1130 READ A$ : POKE AD,VAL("&H"+A$)
1140 NEXT AD : DEF USR=&HF320 : A=USR(0)
1150 '
1160 DATA 3E,C3,32,AA,EE,21,35,F3,22,AB,EE,32,3C,E1,21,4F
1170 DATA F3,22,3D,E1,C9,CD,A3,18,FE,01,DA,06,0B,FE,0D,D2
1180 DATA 06,0B,E5,CD,64,F3,EB,21,26,E2,CD,75,F3,E1,C9,7B
1190 DATA FE,01,D8,FE,0D,D0,C1,CD,64,F3,11,26,E2,CD,75,F3
1200 DATA 21,26,E2,C9,21,00,80,11,25,00,47,B7,ED,52,19,10
1210 DATA FD,01,25,00,C9,DB,70,08,3E,80,D3,70,ED,B0,08,D3
1220 DATA 70,C9
1230 '
1240 ' ********************  MUSIC PROGRAM  *********************
1250 '
1260 DIM BA%(4,9) : FOR I=1 TO 8   : FOR X=0 TO 4
1270 FOR Y=0 TO 9 : READ BA%(X,Y)  : NEXT Y,X
1280 CMD VOICE BA%:ISET I : NEXT I : ERASE BA%
1290 '
1300 DATA    49,   15,    1,    1, 4700,   12,    0,    5,    0,    0
1310 DATA    31,    2,    2,    1,    1,   32,    1,   12,    1,    0
1320 DATA    30,    2,    2,    3,    1,   36,    1,    4,    2,    0
```

リスト続く

6月号、163ページの真相です。88版『イースII』では、鐘つき堂の帰りに壁の左に沿って歩くと、必ず出るはずです。じつは、去年のベーOガに載ってたりして……。でも、自力であのメッセージを見つけた人ってエライ！（私はそれまで知らなかった！）　（宮城県　永井光）S：と、いうことだそうです。なーんだ。

```
1330 DATA     29,     2,     2,     1,     1,    31,     1,     3,    -3,     0
1340 DATA     30,     4,     2,     3,     1,     0,     1,     1,     0,     0
1350 '
1360 DATA     60,    15,     2,     1,  4900,    12,     0,     5,     0,     0
1370 DATA      5,     4,     2,     4,     1,    35,     0,     4,     3,     0
1380 DATA      5,     4,     2,     4,     2,     0,     0,     4,     3,     0
1390 DATA      5,     4,     2,     4,     1,    35,     0,     2,    -1,     0
1400 DATA      5,     4,     2,     4,     2,     0,     0,     2,    -1,     0
1410 '
1420 DATA     48,    15,     0,     1,  4200,    12,     0,     5,     0,     0
1430 DATA     30,    12,     5,     5,    11,    25,     2,     6,    -3,     0
1440 DATA     30,    12,     5,     5,    11,    48,     2,     8,    -3,     0
1450 DATA     30,     6,     7,     5,     8,    25,     2,     0,    -3,     0
1460 DATA     30,     6,     7,     6,     8,     0,     2,     0,    -3,     0
1470 '
1480 DATA     60,    15,     0,     1,  1260,  -110,   -30,    10,     0,     0
1490 DATA     31,     0,     0,    15,     0,    10,     0,     8,     0,     1
1500 DATA     31,    16,    18,    12,     7,     0,     0,     2,     0,     0
1510 DATA     30,    17,    14,    15,     5,    40,     0,     4,     0,     1
1520 DATA     30,    12,    14,    12,     6,     0,     0,     2,     0,     0
1530 '
1540 DATA     44,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1550 DATA     31,    24,     0,    15,     9,    15,     0,     2,     0,     0
1560 DATA     31,    17,    17,    15,     2,     0,     0,     2,     0,     0
1570 DATA     31,    24,     0,    15,     9,    15,     0,     2,     0,     0
1580 DATA     31,    17,    17,    15,     2,     0,     0,     2,     0,     0
1590 '
1600 DATA     49,    15,     2,     1,  7200,    12,     0,     5,     0,     0
1610 DATA     31,    10,     5,     6,     5,    30,     1,     3,    -2,     0
1620 DATA     31,    10,     5,     6,     6,    30,     1,     9,     3,     0
1630 DATA     31,    10,     5,     6,     5,    30,     1,     5,     1,     0
1640 DATA     30,    11,     5,     6,     5,     0,     1,     1,     0,     0
1650 '
1660 DATA     49,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1670 DATA     30,     4,     3,     6,     2,    32,     1,    10,    -3,     0
1680 DATA     30,     3,     4,     6,     2,    30,     1,     7,    -2,     0
1690 DATA     30,     4,     4,     6,     2,    32,     1,     3,    -2,     0
1700 DATA     30,     5,     3,     6,     5,     0,     1,     1,     0,     0
1710 '
1720 DATA     60,    15,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0,     0
1730 DATA     31,     8,     7,    10,     6,    30,     1,    15,    -3,     0
1740 DATA     28,     9,     8,    12,     5,     0,     1,     1,     0,     0
1750 DATA     31,     7,     7,    10,     4,    30,     1,     5,     1,     0
1760 DATA     28,     9,     8,    12,     5,     0,     1,     1,     0,     0
1770 '
1780 CMD PLAY "Y38,174","","","Y6,1Y7,241"
1790 CMD VOICE LFO 5,1,0,3,+5,0,5
1800 CMD VOICE LFO 6,1,0,3,-5,0,5
1810 '
1820 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
1830 IF MC$(I)="$" THEN 1890
1840 NEXT I
1850 '
1860 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1870 GOTO 1820
1880 '
1890 RESTORE  2370 : GOTO 1820
1900 '
1910 DATA T132L16V14Q8,T132L8V11Q8,T132L16V13Q8
1920 DATA T132L16S0M500Q8,T132L16V12Q8,T132L16V12Q8
1930 '                              ( A-1 )
1940 DATA O2@5RRRRRRRR,O2@1C&C&C&C&C&C&C,O3@3RRRRRRRR,O8RRRRRRRR
1950 DATA O6V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C<V12AV11AV10AV8AV12FV11FV10FV8F
1960 DATA O5V12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV12FV11FV10FV8FV12DV11DV10DV8D
1970 '
1980 DATA O2RRRRRRRR,O2RRRRRRRR,O3RRRRRRRR,O8RRRRRRRR
1990 DATA O5V12GV11GV10GV8G>V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1C
2000 DATA O5V12EV11EV10EV8EV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2GV1G
2010 '
2020 DATA O2RRRRRRRR,O2C&C&C&C&C&C&C&C,O4V12C8CC8C8CV11C8CC8C8C,O8RRRRRRRR
2030 DATA O6V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C<V12AV11AV10AV8AV12FV11FV10FV8F
2040 DATA O5V12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV12FV11FV10FV8FV12DV11DV10DV8D
2050 '
2060 DATA O2RRRRRRRR,O2RRRRRRRR,O4V10C8CC8C8CV9C8CC8C8C,O8RRRRRRRR
2070 DATA O5V12GV11GV10GV8GV12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1C
2080 DATA O5V12EV11EV10EV8E<V12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2GV1G
2090 '                              ( A-2 )
2100 DATA O2@5V14FV13FV12FV11FV10FV8FV6FV4F@4V14O3EV12EV10EV8EV6EV4EV2EV1E
2110 DATA O2C&C&C&C&C&C&C&C,O4V12C8CC8C8CV11C8CC8C8C,O8RRRRRRRR
```


専門学校に入学してから3か月。高校とは違って、だいぶ自由でだらけてしまう。このままではいけないと思ってはいるのだが……。(埼玉県　カントリーボーイ)S：でも、そうしてられるのも、今のうちだけかもしれないよ。

```
2120 DATA O6V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C<V12AV11AV10AV8AV12FV11FV10FV8F
2130 DATA O5V12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV12FV11FV10FV8FV12DV11DV10DV8D
2140 '
2150 DATA O2@5V14FV13FV12FV11FV10FV8FV6FV4F@4V14O3EV12EV10EV8EV6EV4EV2EV1E
2160 DATA O2RRRRRRRR,O4V10C8CC8C8CV9C8CC8C8C,O8RRRRRRRR
2170 DATA O5V12GV11GV10GV8G>V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1C
2180 DATA O5V12EV11EV10EV8EV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2GV1G
2190 '
2200 DATA O2@5V14FV13FV12FV11FV10FV8FV6FV4F@4V14O3EV12EV10EV8EV6EV4EV2EV1E
2210 DATA O2C&C&C&C&C&C&C&C,O4V12C8CC8C8CV11C8CC8C8C,O8RRRRRRRR
2220 DATA O6V12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5C<V12AV11AV10AV8AV12FV11FV10FV8F
2230 DATA O5V12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV12FV11FV10FV8FV12DV11DV10DV8D
2240 '
2250 DATA O2@5V14FV13FV12FV10F8V8F8V6C@4V14O3EV12EV10EV8EV13>CC<GG
2260 DATA O2RRRRRRRR,O4V10C8CC8C8CV9C8CC8C8C,O8RRRRRRRR
2270 DATA O5V12GV11GV10GV8GV12CV11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1C
2280 DATA O5V12EV11EV10EV8E<V12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2GV1G
2290 '
2300 DATA O2@5V14GV13GV12GV10GV8GV6GV4GV2G,O2C8RRRRRRR
2310 DATA O6@2V5C4&C4&C4&C4R4R4,O8RRRRRRRRRRR
2320 DATA O5RRRRRRRRRRRRRRR,O5RRRRRRRRRRRRRRR
2330 '                                ( B-1 )
2340 DATA "O2Y38,217@5L8V10FRFRFRFR",O4@4L16V13G8RRC8RRC8RRGGCC
2350 DATA O4RRRRRRRR,O8B8BBB8BBB8BBBBBB,O5V8Q8RRRRRRRR,O5V8Q8RRRRRRRR
2360 '
2370 DATA O2@5V13FRFRFRFR,O5@6V10Q7D8V9Q4DDDDDDV10Q7E-8V9Q4E-E-E-E-E-E-
2380 DATA O4@6V10Q7A8V9Q4AAAAAAV10Q7B-8Q4V9B-B-B-B-B-B-
2390 DATA O8V11Q2BBBBBBBBBBBBBBB,O5RRRRRRRR,O5RRRRRRRR
2400 '
2410 DATA O2FRFRFRFR,O5V10Q7F8V9Q4FFFFV10Q7E-8V9Q4E-E-V10Q7F8V9Q4FFV10Q7E-8
2420 DATA O5V10Q7C8V9Q4CCCCV10Q7<B-8V9Q4B-B->V10Q7C8V9Q4CCV10Q7<B-8
2430 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBB,O5RRRRRRRR,O5RRRRRRRR
2440 '
2450 DATA O2FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5V10Q7D8V9Q4DDDDDDV10Q7E-8V9Q4E-E-E-E-E-E-
2460 DATA O4V10Q7A8V9Q4AAAAAAV10Q7B-8V9Q4B-B-B-B-B-B-
2470 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBB,O5RRRR,O5RRRR,O2@5FR@4>ER@5<F@4>>C<{GG}{GG}
2480 '
2490 DATA O5V10Q7F8V9Q4FFFFV10Q7E-8V9Q4E-E-V10Q7F8V9Q4FFV10Q7E-8
2500 DATA O5V10Q7C8V9Q4CCCCV10Q7<B-8V9Q4B-B->V10Q7C8V9Q4CCV10Q7<B-8
2510 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBB,O3F+GG+AV9A+B>CC+V10DD+EFV11F+GG+A
2520 DATA O3F+GG+AV9A+B>CC+V10DD+EFV11F+GG+A
2530 '                                ( B-2 )
2540 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5L8V10Q8RRRRRRRR
2550 DATA O3@3V11Q8G8GG>G8<G>G<GGGG>G8<G>G,O8Q3BRBBBRBBBBBBBRBB
2560 DATA O4L8B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,O4L8B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
2570 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5RRRRRRRR,O3F8FF>F8<F>F<FFFF>F8<F>F
2580 DATA O8BRBBBRBBBBBBBRBB,O4A&A&A&A&A&A&A{GF},O4A&A&A&A&A&A&A{GF}
2590 '
2600 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5@8RRB-&B-AG&G&G
2610 DATA O3E-8E-E->E-8<E->E-<E-E-E-E->E-8<E->E-
2620 DATA O8BRBBBRBBBBBBBRBB,O4G&G&G&G&G&G&GF,O4G&G&G&G&G&G&GF
2630 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5RRB-&B-FG&G&G
2640 DATA O3E-8E-E->E-8<E->E-<E-E-E-E->E-8<E->E-
2650 DATA O8BRBBBRBBBBBBBRBB,O4G&G&G&G&G&G&G&G,O4G&G&G&G&G&G&G&G
2660 '
2670 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5RRRRRRRR
2680 DATA O3G8GG>G8<G>G<GGGG>G8<G>G,O8BRBBBRBBBBBBBRBB
2690 DATA O4B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,O4B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
2700 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5RRRRRRRR,O3F8FF>F8<F>F<FFFF>F8<F>F
2710 DATA O8BRBBBRBBBBBBBRBB,O4A&A&A&A&A&A&A{GF},O4A&A&A&A&A&A&A{GF}
2720 '
2730 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5RRB-&B-AG&G&G
2740 DATA O3E-8E-E->E-8<E->E-<E-E-E-E->E-8<E->E-
2750 DATA O8BRBBBRBBBBBBBRBB,O4G&G&G&G&G&G&GF,O4G&G&G&G&G&G&GF
2760 DATA O2@5FR@4>ERL16>CCCC<GG,O5RRB-4FG4,O3E-8E-E->E-8<E->E-<E-E-E-E->E-8
2770 DATA O8BRBBBRBBRRRRRR,O4G&G&G&G&G&G{G+A},O4G&G&G&G&G&G&G{G+A}
2780 '                                ( C-1 )
2790 DATA O3GG@5L8<FR@4>ER@5<FR@4>E,O3@7V11{B-B}16>C&C16DE-FGB-4
2800 DATA O3E->E-L8CCCCCCC,O8RRBRBBBRBBBRBBBR
2810 DATA O4{V10A+V9B}V8>C&C&C&C<B-&B-&B-,O4{V10A+V9B}V8>C&C&C&C<B-&B-&B-
2820 DATA O2R@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O4{GG+}16A&A16GF&FG&G&G,O4C<B-B-B-B-B-B-B-
2830 DATA O8BBBRBBBRBBBRBBBR,O4B-A&A&AG&GF&F,O4B-A&A&AG&GF&F
2840 '
2850 DATA O2R@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O4C&CDE-FGB-&B-,O3B-A-A-A-A-A-A-A-
2860 DATA O8BBBRBBBRBBBRBBBR,O4GA-&A-C&C&C&C&C,O4GA-&A-C&C&C&C&C
2870 DATA O2R@5FR@4>ER@5<F@4>{EE}{EE}{EE},O5C&C4&C4<A&AF&F
2880 DATA O3A-B-B-B-B-RRB-B,O8BBBRBBBRBB,O3B->C4&C4D&DF&F,O3B->C4&C4D&DF&F
2890 '
2900 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O4CDE-FGB-4,O4CCCCCCC
```

リスト続く

ども、つるぴかおでこです。ほ〜んと、最近はポップロードのページが減ってきましたね。読者のみなさん、さみしいと思いませんか？　読むだけではなく、書いたほうが、数倍も楽しいですよ。(神奈川県　つるぴかおでこ)
S：技術的問題ってヤツがある。誌面の構成上、ポップロードの入るページが少なくなってきているのだ。どうしましょ？

```
2910 DATA O8BRBBBRBBBRBBBR,O5C&C&C&C<B-&B-&B-,O5C&C&C&C<B-&B-&B-
2920 DATA O2R@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O4{GG+}16A&A16GF&FG&G&G,O4C<B-B-B-B-B-B-B-
2930 DATA O8BBBRBBBRBBBRBBBR,O4B-A&A&AG&GF&F,O4B-A&A&AG&GF&F
2940 '
2950 DATA O2R@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O4C&CE-FGB->C&C,O3B-A-A-A-A-A-A-
2960 DATA O8BBBRBBBRBBBRBBBR,O4{GAB>CDEFG}A-4C&C4&C4,O4{GAB>CDEFG}A-4C&C4&C4
2970 DATA O2R@5FR@4>ER@5<F@4>{EE}{EE}{EE},O5{CC+}16D16&D&D4{DE-}D&D&D&D
2980 DATA O3A-B-B-B-B-RRB-B,O8BBBRBBBRBB,O4B->C4&C4D&DF&F,O4B->C4&C4D&DF&F
2990 '                              ( C-2 )
3000 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O4{B-B}32>C16&C32<G&G>C&CDE-F,O4CCCCCCCC
3010 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O5C&C&C<B-&B-&B-A&A,O5C&C&C<B-&B-&B-A&A
3020 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5E-D&D<G&G&G&G&G,O3B-B-B-B-B-B-B-B-
3030 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O4A-&A-&A-G&G&GF+&F+,O4A-&A-&A-G&G&GF+&F+
3040 '
3050 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5E-<B-&B->E-&E-E-FG,O4E-E-E-E-E-E-E-E-
3060 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O5E-&E-&E-D&D&DC&C,O5E-&E-&E-D&D&DC&C
3070 DATA O2@5F@4>E@5<F@4>E<@5F@4L16>EEEEEE,O5F&F&F&FD&D&D&D,O4DDCC<BBGG
3080 DATA O8BRRRBRRRBR,O5D&D&D&D<B&B&B&B,O5D&D&D&D<B&B&B&B
3090 '
3100 DATA O2@5L8FR@4>ER@5<FR@4>ER,O4{B-B}32>C16&C32<G&G>C&CDE-F,O4CCCCCCCC
3110 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O4G&G&G&G&G&G&G&G,O4G&G&G&G&G&G&G&G
3120 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5E-D&D<G&G&G&G&G,O3B-B-B-B-B-B-B-B-
3130 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O4F&F&F&F&F&F&F&F,O4F&F&F&F&F&F&F&F
3140 '
3150 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5E-<B-&B->E-&E-E-FG,O4E-E-E-E-E-E-E-E-
3160 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O4B-4&B-4&B-4&B-4,O4B-4&B-4&B-4&B-4
3170 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5F&F&F&FD&D&D&D,O4FFFFFFFF
3180 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O5C&C&C&C&C&C&C&C,O5C&C&C&C&C&C&C&C
3190 '
3200 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>ER,O5C&C&C&C&C&C&C{DC},O3GGGGGGGG
3210 DATA O8BRBBBRBBBRBBBRBB,O4G&G&G&G&G&G&G&G,O4G&G&G&G&G&G&G&G
3220 DATA O3GRL16EEEE>EEEECCCC,O4B&B&B&B&B&B&B&B,O3GGGGAABB
3230 DATA O8BRRRRRRRRRRRRRR,O4B&B&B&B&BG&GF&F,O4B&B&B&B&BG&GF&F
3240 '                              ( D-1 )
3250 DATA O2@5L8F@4>>{CC}C@5<<F@4>{GG}G@5<F,O4CCGCGG>C,O4CC&CCC&C16{CG}16>C
3260 DATA O8S0M1800Q8B8RRRRRB8RRRRRR,O5V9Q7RRRRRRE,O5V9Q7RRRRRRE
3270 DATA O2@5RFR@4>ER@5<F@4>{EE}{EE},O4A&AA&AA&AGF&F,O3AAAAAAAAA
3280 DATA O8M4000B8V11Q2BRBBBRBBBR,O5C&CC&CC&C<B-A&A,O5C&CC&CC&C<B-A&A
3290 '
3300 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O5E-&E-<B-&B->E-&E-G,O4E-E-E-E-E-E-E-
3310 DATA O8BRBBBRBBBRBBBR,O4V8Q8B-4&B-4&B-4&B-,O4V8Q8B-4&B-4&B-4&B-
3320 DATA O2R@5FR@4>ER@5<F@4>>{CC}<{GG}{EE},O5F&F&F&F&F&FE-D&D,O4E-DDDDCC<B-B-
3330 DATA O8BBBRBBBRBBBRRRRRRR,O4B->C&C&C&C&C&C&C,O4B->C&C&C&C&C&C&C&C
3340 '
3350 DATA O2@5F@4>>{CC}C@5<<F@4>{GG}G@5<F,O4CCGCGG>C,O4CC&CCC&C16{CG}16>C
3360 DATA O8S0M1800Q8B8RRRRRB8RRRRRR,O5V9Q7RRRRRRE,O5V9Q7RRRRRRE
3370 DATA O2@5RFR@4>ER@5<F@4>{EE}{EE}{EE},O4A&AA&AA&AGF&F,O3AAAAAAAAA
3380 DATA O8M4000B8V11Q2BRBBBRBBBR,O5C&CC&CC&C<B-A&A,O5C&CC&CC&C<B-A&A
3390 '
3400 DATA O2@5FR@4>ER@5<FR@4>E,O5E-&E-&E-<B-&B-&B->E-,O4E-E-E-E-E-E-E-
3410 DATA O8BRBBBRBBBRBBBR,O4V8Q8B-4&B-4&B-4&B-,O4V8Q8B-4&B-4&B-4&B-
3420 DATA O2R@5FR@4>ER@5<F@4>{EE}{EE}{EE},O5F&F&F&F&F&FE-D&D,O4E-DDDDDD<B-B-
3430 DATA O8BBBRBBBRBBBRRRRRRR,O4B->C&C&C&C&C&C&C,O4B->C&C&C&C&C&C&C&C
3440 '
3450 DATA O2@5FRFRFRFR,O5C&C&C&C&C&C&C,O3GRGRGRGR,O8RRRRRRRRRRRRRRRR
3460 DATA O5C&C&C&C&C&C&C,O5C&C&C&C&C&C&C,O2F@4>>CCC<G16GG16{EE}E
3470 DATA O5@6L16V10Q4CV9Q7C8Q4CCCQ7C8V10Q4D-V9Q7D-8Q4D-D-D-Q7D-8
3480 DATA O4@6L16V10Q4GV9Q7G8Q4GGGQ7G8V10Q4A-V9Q7A-8Q4A-A-A-Q7A-8
3490 DATA O8RRRRRRRRRRRRRRR,O5L16RRRRRRRRRRRRRRR,O5L16RRRRRRRRRRRRRRR
3500 DATA $
```

DIAMONDS プログラムリスト

```
1000 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1010 '
1020 '              - -  DIAMONDS  - -
1030 '
1040 '              by  プリンセス  プリンセス
1050 '                    (for PC-9801ｼﾘｰｽﾞ)
1060 '          Programed by Shin,T / Yue-soft Corp.
1070 '
1080 '                 in 1989 / 5 / 1  Monday
1090 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
1100 '
```


い、いかん。このままでは、オレのパソコンはただのゲーム機と化してしまう。そこで、だれかミュージックプログラムについてのわかりやすく書いてある本、知ってたら教えてください。期待してます。では。P.S. Sさん、これからもがんばって!!　(兵庫県　N.T)　S：い、いかん。このままでは、仕事が忙しすぎて、オレはダメになってしまう。こら、ラ・バンバ!　もっと仕事せんかい。ピシッ、ピシッ!

```
1110 CLEAR,&H9E00
1120 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS
1130 '
1140 X=25:Y=22
1150 LOCATE X-1,10:PRINT"- - -    DIAMONDS    - - -"
1160 LOCATE X-1,12:PRINT"P R I    by ﾌﾟﾘﾝｾｽ ﾌﾟﾘﾝｾｽ    P R I"
1170 PLAY ALLOC  750,1150, 650,1050, 900, 900
1180 '
1190 DIM SYPA%(4,9)
1200 RESTORE 1230
1210 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ SYPA%(I,J):NEXT J,I:VOICE 1,SYPA%
1220 '   Fb/Al Om Wave Sync Speed PMD AMD PMS
1230 '
1240 DATA 60,15, 0, 0, 0,  0, 0, 0, 0, 0
1250 DATA  8,30,29,15,10, 99, 0, 8, 3, 0
1260 DATA  8,26,25, 8, 9,122, 0, 4, 3, 0
1270 DATA  8,30,29,15,10,100, 0, 8, 7, 0
1280 DATA  8,26,27, 8, 9,122, 0, 4, 7, 0
1290 '
1300 PLAY "T120"
1310 PLAY "MB@1V13L8Q7","MB@29V14Q7L8","MB@29V12Q7L8","MBV13L8Q7","MBV12L8Q7","M
BV12L8Q7"
1320 '
1330 '**** INTRO ****
1340 '
1350 PLAY "P1P1","O3EQ4BQ7EQ4BQ7EQ4BQ7EQ4B Q7EBEBEBEB","O3Q4PG+PG+PG+PG+ Q7PG+PG
+PG+PG+","O5E2<B>F+BG+^4F+4E4D+4","P1P1","P1P1"
1360 PLAY "P1P1","C+G+C+G+C+G+C+G+ C+G+C+G+C+G+C+G+","PEPEPEPE PEPEPEPE","E2<B>F
+BG+^4F+4E4D+4","P1P1","P1P1"
1370 PLAY "P1P1","<F+>C+<F+>C+<F+>C+<F+>C+ <F+>C+<F+>C+<F+>C+<F+>C+","<PAPAPAPA
PAPAPAPA","E2<B>F+BG+^4F+4E4D+4","P1P1","P1P1"
1380 PLAY "P1P1","<B>B<B>B<B>B<B>B<B>B<B>B<B>B<B>B<B>B","P1P1","V12E4.Q4D+Q7D+4C+4^8
D+^4E4F+4","O4B4.Q4BQ7B4B4^8B^4>C+4D+4","O4F+4.Q4F+Q7F+4F+4^8F+^4A4B4"
1390 '
1400 '**** A ****
1410 '
1420 PLAY "O4G+G+F+G+16A16^8G+F+G+","@29V14O3EEE.E16^16EE16E4","@1V12P1","O5Q4PE
PEPEPE","O4Q4PBPBPBPB","O4Q4PG+PG+PG+PG+"
1430 PLAY "G+G+F+G+16A16^8G+F+G+","EEE.E16^16EE16E4","P1","Q7PD+PD+PD+PD+","Q7PB
PBPBPB","Q7PG+PG+PG+PG+"
1440 PLAY "P G+F+G+16B16^8AG+B","EEE.E16^16EE16E4","O4G+4P2.","PDPDPDPD","PBPBPB
PB","PG+PG+PG+PG+"
1450 PLAY "B.A16^8A^4P4","<AAA.A16^16AA16A4","P1","PEPEPEPE",">PC+PC+PC+PC+","PA
PAPAPA"
1460 '
1470 PLAY "C+C+D+ED+D+EF+","F+F+F+.B16^16BB16B4","P1","PEPEPD+PD+","PC+PC+<PBPB"
,"PAPAPF+PF+"
1480 PLAY "B4G+4F+4E4","EEE.>C+16^16C+C+16C+4","P1","PF+PF+PEPE",">PD+PD+PC+PC+"
,"PBPBPBPB"
1490 PLAY "C+C+<A+>C+EG+F+E","<F+F+F+.F+16^16F+F+16F+4","P1","PEPEPEPE","PC+PC+P
C+PC+","PA+PA+PA+PA+"
1500 PLAY "F+2.P4","BBB.B16>C+4D+4","P1","PD+PD+PEPF+","<PBPB>PC+PD+","PAPAPAPB"
1510 '
1520 '**** A' ****
1530 '
1540 PLAY "O4G+G+F+G+16A16^8G+F+G+","O3EEE.E16^16EE16E4","O4EED+E16F+16^8ED+E","
O5Q4PEPEPEPE","O4Q4PBPBPBPB","O4Q4PG+PG+PG+PG+"
1550 PLAY "G+G+F+G+16A16^8G+F+G+","EEE.E16^16EE16E4","EED+E16F+16^8ED+E","Q7PD+P
D+PD+PD+","Q7PBPBPBPB","Q7PG+PG+PG+PG+"
1560 PLAY "G+G+F+G+16B16^8AG+B","EEE.E16^16EE16E4","EED+E16G+16^8F+EG+","PDPDPDP
D","PBPBPBPB","PG+PG+PG+PG+"
1570 PLAY "B.A16^8A^4P4","<AAA.A16^16AA16A4","F+.E16^2P4","PEPEPEPE","PC+PC+PC+
PC+","PAPAPAPA"
1580 '
1590 PLAY "C+C+D+ED+D+EF+","F+F+F+.B16^16BB16B4","P1","PEPEPD+PD+","PC+PC+<PBPB"
,"PAPAPF+PF+"
1600 PLAY "B4G+4F+4E4","EEE.>C+16^16C+C+16C+4","P1","PF+PF+PEPE",">PD+PD+PC+PC+"
,"PBPBPBPB"
1610 PLAY "C+4D+ED+4EF+","<F+F+F+.B16^16BB16B4","P2D+D+P4","PEPEPD+PD+","PC+PC+<
PBPB","PAPAPAPA"
1620 PLAY "E2.P4","EEE.B16EEEE","P1","PEPE>D16D16<B16B16G+16G+16F+16F+16","PBPBP
2","PG+PG+P2"
1630 '
1640 '**** B ****
1650 '
1660 PLAY "O4C+D+16E16^4C+D+16E16^8G+8","O2A1","P1","O4A>C+EA^2","P1","P1"
1670 PLAY "G+F+D+<B^2","A1","P1","<A>D+F+B^2","P1","P1"
1680 PLAY "B>C+16D+16^4<B>C+16D+16^8F+8","G+1","P1","<B>D+F+B^2","P1","P1"
1690 PLAY "F+ED+E^4P4",">C+<G+C+>C+^2","P1","F+4.G+^2","O5D+4.E^2","O4B4.>C+^2"
```

リスト続く

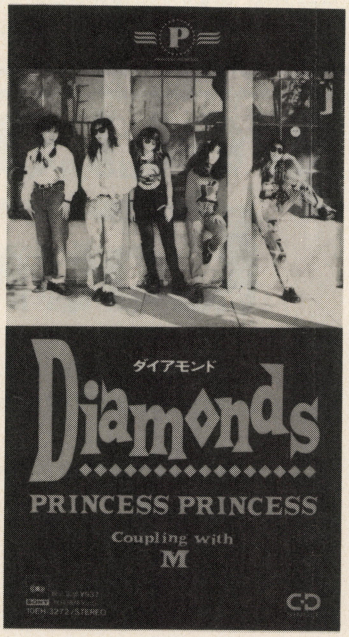
POP LOAD

うちのクラスでは、最近モンスターメーカーが、はやっているんですよ。おもしろいからハマるものがありますし。ただ問題は、時間がかかるので昼休みにやっているんだけども、それでも1プレイしかできないこと。時間があればなぁー。POPCOMでモンスターメーカー大会なんてやってくれないかな？　編VS読者なんてのどうだろう？　（東京都　鳳雛）　S：考えてみるけれど。僕はグラスやピットのほうが好きです。

```
1700 PLAY "C+D+16E16^4C+D+16E16^8G+8","<AAAAAAAA","P1","<A>C+EA^2","P1","P1"
1710 PLAY "G+F+D+<B^2","AAAAAAAA","P1","<A>D+F+B^2","P1","P1"
1720 '
1730 PLAY "B>C+16D+16^4<B>C+16D+16^8F+8","G+G+G+G+G+G+G+G+","P1","<B>D+F+B^2","P
1","P1"
1740 PLAY "F+ED+E^4P16C+16C+16D+16","><C+C+C+C+C+C+C+C+","P1","F+4.G+^2","O5D+4.E
^2","O4B4.>C+^2"
1750 PLAY "ED+16C+16^16C+16C+16D+16ED+16C+16^16C+16C+16D+16","<F+F+F+F+G+G+G+G+"
,"P1","E2E2","C+2<B2","<A2G+2"
1760 PLAY "ED+16C+16^8D+EF+G+>C+","AAAAA+A+A+A+","P1","E2E2",">C+2C+2","A2A+2"
1770 PLAY "<B2.P4","G+G+G+G+G+G+G+G+","P1","E1","<B1","A1"
1780 PLAY "P1","G+1","P1","F+1",">D+1","B1"
1790 '
1800 '**** C ****
1810 '
1820 PLAY "O3BB>C+D+EF+G+B^2P4P>C+","O3EEE.E16^16EE16E4 D+D+D+.D+16^16D+D+16D+4"
,"P2O3B>C+EG+^2P2","O5Q4PEPEPEPE Q7PF+PF+PF+PF+","O4Q4PBPBPBPB Q7>PD+PD+PD+PD+",
"O4Q4PG+PG+PG+PG+ Q7PBPBPBPB"
1830 PLAY "<B4P>C+<BAG+B","DDD.D16^16DD16D4","P>C+<BAG+F+EG+","PF+PF+PF+PF+","PD
+PD+PD+PD+","PBPBPBPB"
1840 PLAY "B.A16^8A^4PB","C+C+C+.C+16^16C+C+16C+4","G+.F+16^8F+^4P4","PEPEPEPE",
"PC+PC+PC+PC+","PAPAPAPA"
1850 PLAY "A4PBAG+F+A","CCC.C16^16CC16C4","PBAG+F+ED+F+","PEPEPEPE","PCPCPCPC","
PAPAPAPA"
1860 '
1870 PLAY "A4G+4E4<B4","<BBB.B16^16BB16B4","F+4E4<B4>E4","PEPEPEPE","<PBPBPBPB",
"PG+PG+PG+PG+"
1880 PLAY ">C+4<A+>C+EG+F+E","A+A+A+.A+16^16A+A+16A+4","F+4P2.","PEPEPEPE",">PC+
PC+PC+PC+","PA+PA+PA+PA+"
1890 PLAY "F+2.P4","BBB.B16>C+4D+4","P1","PD+PD+PD+PD+","<PBPBPBPB","PAPAPAPA"
1900 '
1910 '**** C' ****
1920 '
1930 PLAY "O3BB>C+D+EF+G+B^2P4P>C+","O3EEE.E16^16EE16E4 D+D+D+.D+16^16D+D+16D+4"
,"P2O3B>C+EG+^2P2","O5Q4PEPEPEPE Q7PF+PF+PF+PF+","O4Q4PBPBPBPB Q7>PD+PD+PD+PD+",
"O4Q4PG+PG+PG+PG+ Q7PBPBPBPB"
1940 PLAY "<B4P>C+<BAG+B","DDD.D16^16DD16D4","P>C+<BAG+F+EG+","PF+PF+PF+PF+","PD
+PD+PD+PD+","PBPBPBPB"
1950 PLAY "B.A16^8A^4PB","C+C+C+.C+16^16C+C+16C+4","F+.E16^8E^4P4","PEPEPEPE","P
C+PC+PC+PC+","PAPAPAPA"
1960 '
1970 PLAY "A4PBAG+F+A","CCC.C16^16CC16C4","PBAG+F+ED+F+","PEPEPEPE","PCPCPCPC","
PAPAPAPA"
1980 PLAY "A4G+4E4<B4","<BBB.B16^16BB16B4","F+4E4<B4>E4","PEPEPEPE","<PBPBPBPB",
"PG+PG+PG+PG+"
1990 PLAY ">C+4D+ED+4EF+","A+A+A+.B16^16BB16B4","F+4P2.","PEPEPD+PD+",">PC+PC+<P
BPB","PA+PA+PAPA"
2000 PLAY "E2P2",">EEE.E16^16EE16D+4","P1","PEPEE2","PBPB>C+2","PG+PG+B2"
2010 '
2020 '**** E ****  ここから突然、調が変わります
2030 '
2040 PLAY "O4CCDEFGA>C^2P4PD","O2FFF.F16^16FF16F4 >EEE.E16^16EE16E4","P2O4CDFA^2
P2","O5Q4PFPFPFPF Q7PGPGPGPG","O5Q4PCPCPCPC Q7>PEPEPEPE","O4Q4PAPAPAPA >Q7PCPCPC
PC"
2050 PLAY "C4PDC<B-A>C","EEE.E16^16EE16E4","P>DC<B-AGFA","PGPGPGPG","PE-PE-PE-PE
-","PCPCPCPC"
2060 PLAY "C.<B-16^8B-^4P>C","DDD.D16^16DD16D4","G.F16^8F^4P4","PFPFPFPF","PDPDP
DPD","<PB-PB-PB-PB-"
2070 PLAY "<B-4P>C<B-AGB-","DDD.D16^16DD16D4","P>C<B-AGFEG","PFPFPFPF","PDPDPDPD
","PB-PB-PB-PB-"
2080 '
2090 PLAY "B-4A4F4C4","CCC.C16^16CC16C4","G4F4C4F4","PFPFPFPF","PCPCPCPC","PAPAP
APA"
2100 PLAY "D4<B>DFAGF","<B-B-B-.G16^16GG16G4","G4P4P2","PFPFPFPF","PDPDPDPD","PB
-PB-PB-PB-"
2110 PLAY "G2.P4",">CCC.C16D4E4","P1","PEPEPFPG","PCPCPDPE","PB-PB-PB->PC"
2120 PLAY "O4CCDEFGA>C^2P4PD","O2FFF.F16^16FF16F4 >EEE.E16^16EE16E4","P2O4CDFA^2
P2","O5Q4PFPFPFPF Q7PGPGPGPG","O5Q4PCPCPCPC Q7>PEPEPEPE","O4Q4PAPAPAPA >Q7PCPCPC
PC"
2130 PLAY "C4PDC<B-A>C","EEE.E16^16EE16E4","P>DC<B-AGFA","PGPGPGPG","PE-PE-PE-PE
-","PCPCPCPC"
2140 '
2150 PLAY "C.<B-16^8B-^4P>C","DDD.D16^16DD16D4","G.F16^8F^4P4","PFPFPFPF","PDPDP
DPD","<PB-PB-PB-PB-"
2160 PLAY "<B-4P>C<B-AGB-","DDD.D16^16DD16D4","P>C<B-AGFEG","PFPFPFPF","PDPDPDPD
","PB-PB-PB-PB-"
2170 PLAY "B-4A4F4C4","CCC.C16^16CC16C4","G4F4C4F4","PFPFPFPF","PCPCPCPC","PAPAP
APA"
2180 PLAY "D4EFE4FG^8F^2","<BBB.>C16^16CC16C4","G4P4P2","PFPFPEPE","PDPDPCPC","P
```


夏まっ盛りだ！　夏といえば……、君ならどれを選ぶ？　①海　②スポーツ　③旅行　④ビール　⑤パソコン。
S氏はもちろん……ですよね。⑤と答えた君、ちょっと寂しいね。(北海道　V. Sugar)　S：僕は、もちろん
③、じゃなくてやっぱり④です。まっ、1年じゅうおいしく飲んでますが。

```
BPBPB-PB-"
2190 '
2200 PLAY "P1","FQ4>C<Q7FQ4>C<Q7FQ4>C<Q7FQ4>C<Q7FQ4>C Q7<F>C<F>C<F>C<F>C","@29V12O3Q4PAP
APAPA Q7PAPAPAPA","V13F2CG>C<A^4G4F4E4","P1P1","P1P1"
2210 PLAY "P1P1","<DADADADA DADADADA","PFPFPFPFP PFPFPFPF","F2CG>C<A^4G4F4E4","P1
P1","P1P1"
2220 PLAY "P1P1","<G>D<G>D<G>D<G>D <G>D<G>D<G>D<G>D","<PB-PB-PB-PB- PB-PB-PB-PB-
","F2CG>C<A^4G4F4E4","P1P1","P1P1"
2230 PLAY "P1P1","<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C<C>C","P1P1","V12F4.Q4EQ7E4D4^8E^4
F4G4","O5C4.Q4CQ7C4C4^8C^4D4E4","O4G4.Q4GQ7G4G4^8G^4B-4>C4"
2240 PLAY "P1","<C1","P1","F1","C1","<B-1"
2250 '
2260 *MAIN
2270 IF STATUS PLAY(1)>690 THEN 2270
2280 LOCATE X,Y:PRINT"     冷たい泉に素足をひたして     "
2290 IF STATUS PLAY(1)>660 THEN 2290
2300 LOCATE X,Y:PRINT"    見上げるスカイスクレイパー    "
2310 IF STATUS PLAY(1)>635 THEN 2310
2320 LOCATE X,Y:PRINT"       好きな服を着てるだけ       "
2330 IF STATUS PLAY(1)>613 THEN 2330
2340 LOCATE X,Y:PRINT"        悪いことしてないよ        "
2350 IF STATUS PLAY(1)>590 THEN 2350
2360 LOCATE X,Y:PRINT"  金のハンドルで街を飛びまわれ   "
2370 IF STATUS PLAY(1)>560 THEN 2370
2380 LOCATE X,Y:PRINT"       楽しむことにくぎづけ       "
2390 IF STATUS PLAY(1)>535 THEN 2390
2400 LOCATE X,Y:PRINT"     ブラウン管じゃわからない    "
2410 IF STATUS PLAY(1)>510 THEN 2410
2420 LOCATE X,Y:PRINT"            景色が見たい            "
2430 IF STATUS PLAY(1)>495 THEN 2430
2440 LOCATE X,Y:PRINT"         針がおりる瞬間の         "
2450 IF STATUS PLAY(1)>472 THEN 2450
2460 LOCATE X,Y:PRINT"       胸の鼓動  焼きつけろ       "
2470 IF STATUS PLAY(1)>448 THEN 2470
2480 LOCATE X,Y:PRINT"     それは素敵なコレクション     "
2490 IF STATUS PLAY(1)>426 THEN 2490
2500 LOCATE X,Y:PRINT"      もっと  もっと並べたい      "
2510 IF STATUS PLAY(1)>400 THEN 2510
2520 LOCATE X,Y:PRINT"     眠たくっても  嫌われても     "
2530 IF STATUS PLAY(1)>375 THEN 2530
2540 LOCATE X,Y:PRINT"   年をとっても  やめられない    "
2550 IF STATUS PLAY(1)>350 THEN 2550
2560 LOCATE X,Y:PRINT"         ダイヤモンドだね         "
2570 IF STATUS PLAY(1)>330 THEN 2570
2580 LOCATE X,Y:PRINT"AH  AH  いくつかの場面         "
2590 IF STATUS PLAY(1)>308 THEN 2590
2600 LOCATE X,Y:PRINT"AH  AH  うまく言えないけれど"
2610 IF STATUS PLAY(1)>280 THEN 2610
2620 LOCATE X,Y:PRINT"              宝物だよ              "
2630 IF STATUS PLAY(1)>265 THEN 2630
2640 LOCATE X,Y:PRINT"            あの時感じた            "
2650 IF STATUS PLAY(1)>245 THEN 2650
2660 LOCATE X,Y:PRINT"      AH  AH  予感は本物      "
2670 IF STATUS PLAY(1)>220 THEN 2670
2680 LOCATE X,Y:PRINT"     AH  今  私を動かしてる     "
2690 IF STATUS PLAY(1)>195 THEN 2690
2700 LOCATE X,Y:PRINT"            そんな気持ち            "
2710 IF STATUS PLAY(1)>180 THEN 2710
2720 LOCATE X,Y:PRINT"          何にも知らない          "
2730 IF STATUS PLAY(1)>160 THEN 2730
2740 LOCATE X,Y:PRINT"     AH  AH  子供に戻って     "
2750 IF STATUS PLAY(1)>137 THEN 2750
2760 LOCATE X,Y:PRINT"  AH  AH  やり直したい夜も   "
2770 IF STATUS PLAY(1)>110 THEN 2770
2780 LOCATE X,Y:PRINT"           たまにあるけど           "
2790 IF STATUS PLAY(1)> 95 THEN 2790
2800 LOCATE X,Y:PRINT"            あの時感じた            "
2810 IF STATUS PLAY(1)> 75 THEN 2810
2820 LOCATE X,Y:PRINT"     AH  AH  気持ちは本物     "
2830 IF STATUS PLAY(1)> 50 THEN 2830
2840 LOCATE X,Y:PRINT"     AH  今  私を動かすのは     "
2850 IF STATUS PLAY(1)> 25 THEN 2850
2860 LOCATE X,Y:PRINT"            ダイヤモンド            "
2870 IF STATUS PLAY(1)> 12 THEN 2870
2880 LOCATE X,Y:PRINT"                                    "
2890 IF STATUS PLAY(0)<>0 THEN 2890
2900 CLS : END
```



日本音楽著作権協会(出)許諾第8952558-901号

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

右のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは8月8日消印まで有効です。

●プレゼントコーナーへの応募について――

添付のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。

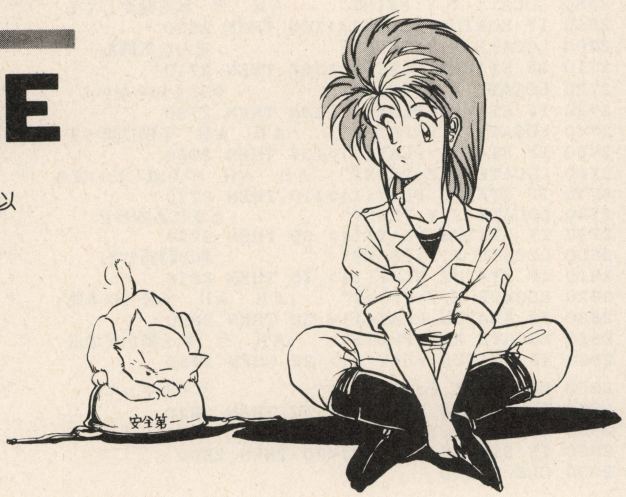
■ポップロード原稿募集中／■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に！　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■本誌7月号ミュージックパビリオン（P.188）の譜2のMMLに誤りがありました。正しくは以下のとおりです。申しわけありませんでした。

```
MML  04L16V10CD+EGV11CD+EV12GCD+11E
     GCV10D+EGV9C1
```



郵便はがき

料金受取人払

〒101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
平成元年9月
7日まで

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
（株）新企画社
POPCOM編集部
アンケート係（行）

郵便番号		電　話			年　齢
ご住所					
フリガナ			ご職業・学校学年		性　別
お名前					男・女
所有機種 周辺機器			最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌			ポプコムは定期購読していますか	定期購読しているときどき買うはじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器			よく読む雑誌（マイコン誌以外）		
徹底攻略法で取り上げてほしいソフト名は？					

（切手をはらずにお出しください）

8月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、とくによかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①ソフトレーダー・ホット情報	3・2・1	㉑ソフトハウスエクスプレス	3・2・1
②ソフトレーダー・ソフトレビュー	3・2・1	㉒CGレーベル	3・2・1
③ベストソフト30	3・2・1	㉓ミュージック・パビリオン	3・2・1
④SLG大特集・大戦略Ⅲ	3・2・1	㉔SF「最後の審判」	3・2・1
⑤維新の嵐	3・2・1	㉕オリジナル・プログラム	3・2・1
⑥シュヴァルツシルトⅡ	3・2・1	㉖パソコンQ&Aサーキット	3・2・1
⑦天下統一	3・2・1	㉗アイドル探検隊・里中茶美ちゃん	3・2・1
⑧サイレント・サービス	3・2・1	㉘今月のこれがイチバン	3・2・1
⑨水滸伝	3・2・1	㉙トイズ・ワンダーランド	3・2・1
⑩SLGよどこへ行く？	3・2・1	㉚THE GAME MUSEUM	3・2・1
⑪最新ソフト徹底攻略法	3・2・1	㉛映画にもいろいろある	3・2・1
⑫ワンダラーズフロムイース特集	3・2・1	㉜AV探検隊・ハイテクキャンプ	3・2・1
⑬X68000ワールド	3・2・1	㉝円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
⑭TOWNS通信	3・2・1	㉞なんでもソフト探偵団	3・2・1
⑮プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㉟RPGよどこへ行く／	3・2・1
⑯メガドライブ特捜隊	3・2・1	㊱モンスター紳士録	3・2・1
⑰ビバ／　海外ソフト	3・2・1	㊲ミステリーゾーン研究会	3・2・1
⑱I LOVEアーケードゲーム	3・2・1	㊳コミック・新サバッシュ	3・2・1
⑲ニューメディア最前線	3・2・1	㊴CGディスクシール	3・2・1
⑳ハイテク地獄耳	3・2・1	㊵別冊付録・サーク	3・2・1

●おもしろい記事の中で、とくによかったものの番号を3つ書いてください。

（　）（　）（　）

●今月号の表紙はいかがでしたか？　下の3つのどれかに○印をつけてください。

（よい・普通・悪い）

●希望のプレゼントの品番・品名

（　　）

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

<キリトリ線>

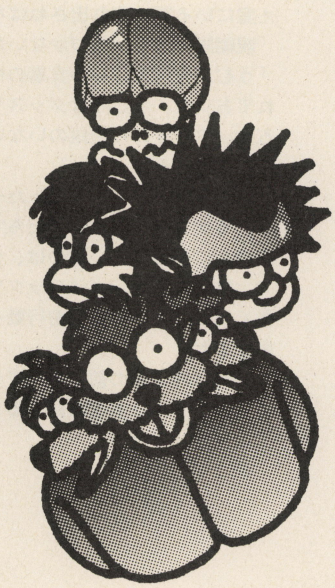
連載　第3回

SFバイオレンスロマン

最後の審判

飯島健男・イラスト／南辰真

ついに〈第1章殺シ合ム〉の結末が！
モンスター勝ち抜き大予想決着編！



名ゲームデザイナー飯島健男が放つ
力作小説、大反響連載第3回.!!

1・殺シ合ム(3)

タランダの謀略

「それでは、これよりトーナメントの組み合わせを発表する」

殺シ合ム闘技場、進行役ゾマの声が鳴り響いた。

「第1試合は、ケルベロスのジョーズ対スケルトンのカジャン。第2試合は、オークのダキーニ対ケンタウロスのタランダ。そして第3試合決勝戦は、第1試合の勝者と第2試合の勝者とで行われる。ルールおよび制限時間はいっさいない。どちらかの死をもって決着とする。よいな、全力を尽くして闘うべし。第1試合は、ここで30分後に開始する。以上!!」

客席がドッと沸き上がった。昨日の予選で惜しくも敗退していった魔族たちも、すべてがこの殺シ合ムに集まり本選の行方を見守っている。とくに本選に残った4種類の魔族にとっては人ごとではない。この本選で優勝し、さらなるバッフ帝国との代表者戦で勝利を収めた者の一族には、ガーゴイルやアンドロスフィンクスと同じように特権階級が与えられるのだ。まるで自分が闘技場で闘っているかのように、必死で声援を贈るのも納得がいく。あと30分後に迫った本選を、彼らは今か今かと心待ちにしているのだ。

そんな殺シ合ム内での賑わいをよそに、通用門をこそこそと駆け抜けていく10人ほどの男たちの姿があった。彼らはいずれも黒く長いローブを身にまとい、姿を隠すようにしていた。

「おい、タランダ。本当に大丈夫なんだろうな」

先頭を行くローブをまとった男が、小走りに後ろをサッと振り向いた。

「しっ、時間がない。ロックウェルがまだ控え室にいる間に連れ出さねばならぬ」

「親衛隊の奴らは気づかないだろうな？」

「うむ。先ほど奴らの食事の中に睡眠薬を入れておいた。今ごろはグッスリ眠っているだろう。アリオスら精鋭のいない親衛隊など恐るるにたらんわ」

この黒いローブをまとった一行、タランダ率いるケンタウロスの男たちである。現在、闘技会に出場しているのは、タランダの分身で、本物のタランダはロックウェルの企みを暴くため、こうした隠密行動をとっている最中なのだ。

一行は控え室の前にやってきた。この中でロックウェルは本選の始まるまで待機しているはずなのだ。彼らはゴクリと唾を飲み込んだ。緊張の一瞬である。タランダが1歩前へ出てドアをノックした。

「ロックウェル様、入ります」

「何者だ」

ドアの向こうから重苦しい声が聞こえてきた。

「親衛隊でございます。もうそろそろお時間ですのでお迎えに上がりました」

「よし、入れ」

「失礼いたします」

タランダはノブを回し、中へと入っていった。

「お前たち何者だ!!　親衛隊の者ではないな!?」

ドアの隙間をすり抜けて入ってきた黒一色の男たちを見て、ロックウェルが叫んだ。タランダはススッとロックウェルの前に歩み寄ると、深く一礼した。

「ロックウェル様、何をおっしゃいますか。これはアリオスの命令でございます。アリオスら親衛隊の精鋭がいないことを、大衆は変に思うかもしれません。それを防ぐためといってはなんですが、こうして黒いローブをまとって姿を隠し、だれがいるのかわからぬようにしておけといわれたのです」

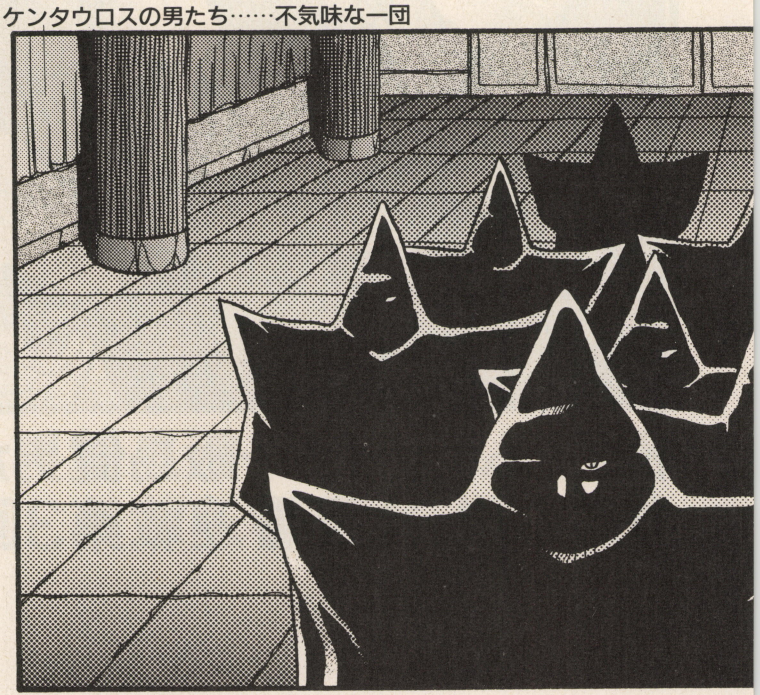
「フフン、アリオスもくだらぬことを考えおるわい。それにしても、お前ら本当に親衛隊の連中なのだろうな。ローブを取って姿を見せてみろ……!!」

「……!!」

「どうした、ローブを取ってみろ！」

ケンタウロスの1人がローブを脱ぎ去り、その姿をロックウェルの前にさらけだすと、

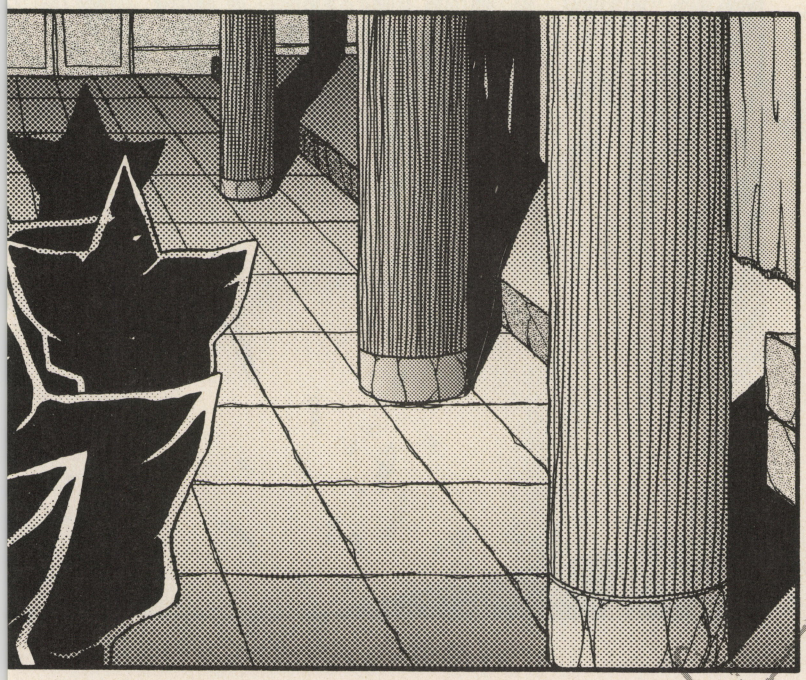
ケンタウロスの男たち……不気味な一団



丁重にひざまずいた。
「親衛隊の１人、ケンタウロスのバレッタでございます。ロックウェル様、ご安心めされましたでしょうか？」
「うむ、よろしい」
バレッタは頭を垂れたまま、ロックウェルに問いかけた。
「して、ジェシカ様は何処に？」
「あ奴は気分が悪いとかゆうてな。寝室で休んでおる。どうせ闘技会になど興味がないものだから不貞寝でもしておるのだろう」
タランダはほくそ笑み、先頭に立ちゆっくりと歩き始めた。
「それではまいりましょう。もう時間があまりありません」
「遅い！　ロックウェル様は何をしておられるのだ!!」
闘技場の中で、ゾマは痺れをきらし苛立っていた。もうそろそろ本選の始まる時間である。とっくに、貴賓席にロックウェルが姿を現わしてもよい時間だろう。なのに、いっこうに来る気配がない。国王の姿がないとあっては、本選を勝手に始めるわけにはいかない。ゾマは立ち上がり、後方に見える衛兵を呼びつけた。
「おい、そこの衛兵！　ロックウェル様をお呼びしてくるのだ。何かあったのかもしれんぞ!!」
そのときである。客席からいっせいに激しい喊声があがった。ロックウェルが貴賓席に現れたのである。
「ロックウェル!!　ロックウェル!!」
「ロックウェル!!　ロックウェル!!」
客席の声は、喊声から観声に変わった。ロックウェルは場内の観声に軽く答え、静かに腰を降ろした。
「ふうー、どうやら間に合ったか……焦らせやがるぜ。それでは、これより殺シ合ム闘技会本選を始める!!」
ゾマはロックウェルの姿に安堵すると、声高らかに叫んだ。その声を聞いて、会場は怒濤の渦に巻き込まれた。
さて、ここで貴賓席に座っているロックウェルの正体であるが、これはもちろん偽物である。本物は、タランダたちに運命を握られている状態だ。このロックウェルは、貴賓席の遠く後方からようすを伺っているケンタロウスきっての占い師モラブが〝妖力・繰霊人形〟によって作り出した、ロックウェルの分身である。モラブは、この分身を自ら遠隔操作して意のままに動かしているのだ。これにより、今ドルゲン帝国の実権はケンタウロスの一族が握ったといえよう。

ジョーズVSカジャン

殺シ合ムでの闘いが幕を開けた。
闘技場では、カジャンとジョーズを残して他の者たちは通用門へ消え去っていった。場内では、２匹の魔物がお互いを睨み合っている。先に仕掛けたのはカジャンだった。
「この大鎌が、お前の血を吸いたいと啜り泣きしておる。ほーら、ほーら、聞こえるか？お前の首を刈りたいとよぉ……」
カジャンは、鉛色に鈍く光る鎌をスルスルとマントの中から取りだすと、大地を滑るようにしてジョーズに向かっていった。ジョーズは仁王立ちしたままピクリとも動かない。
「ケーッ！」
カジャンが鎌を振り上げ襲いかかった……。次の瞬間、客席からドッと驚愕の声が溢れた。もの凄い早さでジョーズの右腕が伸び、カジャンの頭蓋骨をわしづかみにしたのだった。
「見えねえ!!　早すぎる……」
ジョーズはゆっくりと右腕を上げた。カジャンの体はそれに伴って宙に浮き、ジタバタと足をバタつかせている。
「スケルトンの一族は、頭を潰しちまえば終わりだ。もう少し楽しませてくれると思ったがな。残念だ」
ジョーズはグッと奥歯を噛み締め、満身の力を込めた。指先が小刻みに震え、鋭い爪が頭蓋骨にくい込んでいった。より深く爪がくい込むたびに頭蓋骨はベキバキと音を鳴らし、



幾本もの亀裂が走った。ジョーズがカジャンの頭を握り潰すまでに、そう時間はかからなかった。

「うっぎゃあ……」

カジャンの頭はグシャと鈍い音を発し、ジョーズの手の中に収まった。裂けた骨の隙間からふつふつと滲みでる赤い血液は、全身の骨格を赤く染めていきながらポタポタと地面に垂れていった。そのさまは、まるでまっ赤に熟したトマトを潰し、その果汁を搾り出しているかのようだった。

カジャンはビクッビクッと二・三度けいれんを起こしたかと思うと、そのまま動かなくなった。ジョーズがゆっくりと手を開くと、カジャンの亡骸は大地にガシャガシャと崩れ落ちた。ジョーズは平然とその軀を一瞥したのち、くるりと体を翻し通用門へと歩き始めた。

そのときである。地面に散在したガジャンの残骸が突然ゆらゆらと宙に浮かんだかと思うと、ジョーズ目がけて襲いかかっていったのだ。

「がはあっ！」

手や足、１本１本分裂したあばらなど無数の骨がいっせいにジョーズの背中に突き刺さったのである。ジョーズは激痛に堪え切れず、ガクンと膝を突いた。それを確かめるがごとく、握り潰されてかけらとなった頭蓋骨の破片がワサワサと１つに集まりだし、復元し始めた。完全にもとの状態を取り戻したカジャンの頭蓋骨はフワリと宙に浮き、ジョーズの目の前に飛んでいくと、ジョーズの姿をあざ笑うようにカタカタと歯を鳴らした。

「ゲッゲッゲッ……。ゆだんしたものよのう、この単細胞が」

「貴様、どんな手を使った……いつの間にそのような再成能力を身につけたのだ」

「わが一族に負けることは許されんのだ。勝って特権階級を得る。ジョーズよ、その礎となれい。いくぞ、ボーン・ブーメラン!!」

カジャンのがけ声によって、無数の骨がジョーズの背中からズルズルと抜け出たかと思うと、もの凄い勢いで空中を飛びかい始めた。

「カジャンの空中殺法、しかと味わってもらいたい。ボーン・フォーメーション・炎の舞い!!」

今まで不規則に飛びからっていた骨は、突然ピタリと空中に止まったかと思うと１か所に集まり始め、ガシャガシャと組み合わさっていった。そして、それは巨大な十字架を形づくったのである。骨の十字架は浮かんだまま不気味にうごめいている。

「ファイヤー!!」

カジャンが、場内に響くほどの大声を張り上げた。すると、それを合図に巨大な十字架は蒼白い炎を発し始めたのである。十字架は一瞬にして炎に包まれた。

「この炎はね、お前を焼き尽くすための熱い熱い炎ではない。蒼い炎は、地獄の炎。冷たく悲しい氷の炎。お前の魂を吸い取る、死を呼ぶ炎だ。触れたら最後、この世からおサラバできる。死んでしまぇぇっ！」

十字架は目標を定めると、いっそう炎を激しく燃やしながら急降下してきた。

「さーて、どこまで避けられるか楽しませてもらおうか、ケヒャヒャヒャ……」

ジョーズは、突進してくる十字架を間一髪すり抜けると、ケタケタと笑っているカジャンの首めがけて走った。ジョーズの右腕がグーンと伸び、頭蓋骨を捕らえた。

「お前はしゃべりすぎだ。俺は何度でもこの頭蓋骨を砕く」

「ぺぎゃっ」

ジョーズは、再びカジャンの頭を握り潰した。しかし、今度は通用門へと急ぐことなく破片と化した頭蓋骨をじっと見つめている。

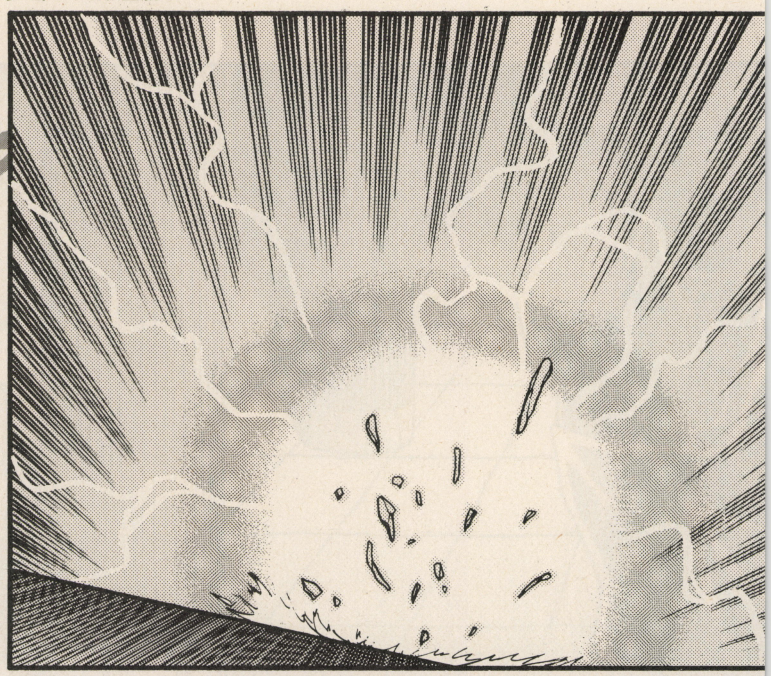
「カジャンよ、いくらでも再生するがよい」

その予想を裏切ることなく、飛び散った破片は再び集まり始め、あっという間に複製を完了した。

「ばか野郎！　気安く俺の頭を何度も握り潰すんじゃねえ」

カジャンの頭は、もうジョーズの腕が絶対に届かないほど遙か上空へと逃げ、ぎゃあぎゃあとわめき散らした。

ジョーズの圧勝！



客席では、スケルトンの一族が黙ってこの戦いに見入っている。その中には、長老のモラブの姿もあった。心配そうにマーリーがぶつぶつとひとり言をいった。

「ゆだんするでないぞ、カジャン。いくら、モッズとゴーバの体を食らい魂を得たからといって、お前は無敵ではないのだぞ。次に頭を破壊されたら最後、もう二度と再生はできぬ」

ジョーズは、なんとか炎の十字架の攻撃をかわしていた。しかし、しだいに目が慣れてくると、タイミングに合わせてひょいひょいと難なくかわすようになったのである。それを見たカジャンはいらいらし、焦り始めた。

「この一、ハエみてえにチョコマカとこうるせえ奴だ。一気にケリをつけてやる」

カジャンは、ジョーズに向かって突進した。

「待ってたぜ!!」

ジョーズの腕が、再びカジャンを狙った。

「ばーかーめ、そうやすやすとつかまるかってんだ」

カジャンはスルリとジョーズの腕をかいくぐり、ペッと唾を吐いた。

「もうそろそろ終わりにしてやる。覚悟しな、ジョーズ。ボーン・フォーメーション・炎の檻!!」

突然、十字架はバラバラと分解されると、カジャンの頭の周りに集まり組み合わさっていった。それは、カジャンの頭を守る骨の箱と化したのだ。もちろん炎は消えることなく、メラメラと燃え続けている。

「いくぞぉ、ジョーズ。この箱はな、お前に襲いかかるときふたが開き、その中から俺が飛び出し、蒼い炎を吹きかける。この絶妙な攻撃をどこまでかわすことができるか、いやかわし切れま……げぎゃっ!!」

ジョーズの右腕の爪がシュッと勢いよく伸びたかと思うと、骨の隙間をすり抜けてカジャンの頭を串刺しにした。カジャンは、あまりの突然のできごとに何が起きたのかわからず、ただただ顎をカタカタとカスタネットのように鳴らし続けている。

「そんなぁ……爪が伸びてくるなんて……卑怯ものお……」

「お前はしゃべりすぎだ」

ジョーズは、5本の指から垂直に伸びた鋭利な爪でカジャンの頭をしっかりと捕らえたまま、腕を高々と振り上げ力任せに地面に叩きつけた。硬質的な音とともに、炎の檻は砕け散った。むき出しになった頭蓋骨を、ジョーズは再び高く振り上げる。

「おい!!　や……やめ、やめ……やめてー!!」

完全に身動きできないカジャンの頭をジョーズは容赦なく地面へと叩きつけた。

「ぱりゃっ」

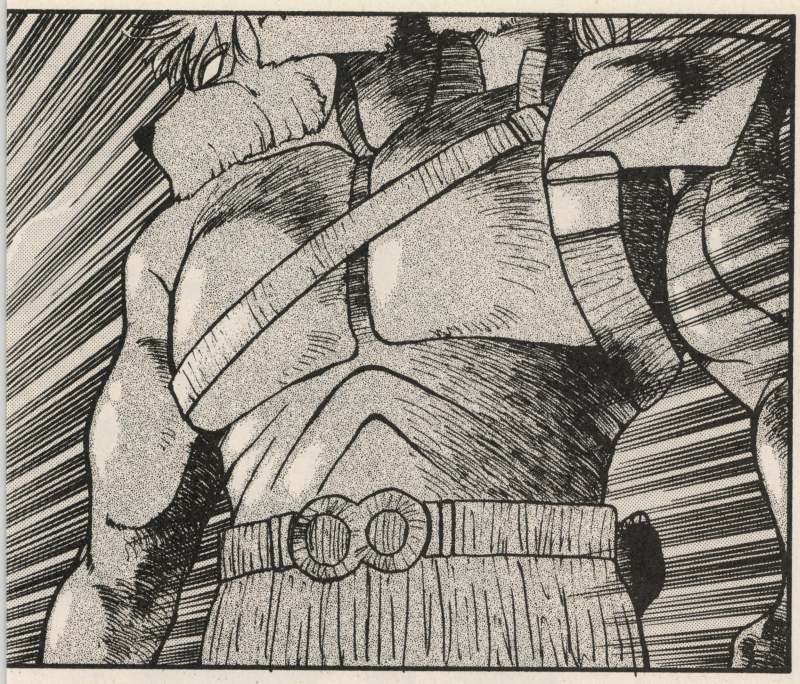
カジャンの悲痛な叫び声もむなしく、砕け散った破片はクルクルと宙を舞った。

殺シ合ムは静まり返った。ジョーズは、黙って仁王立ちしたまま、カジャンの亡骸をじっと見つめている。しばらくのときが流れた。

「もう再生は終わりか？　蘇ればいつでも相手になってやるぞ」

ジョーズはくるりと踵を返すと、通用門のほうへ去っていった。ジョーズの姿が場内から消えるのを待って、ゾマが入ってきた。ゾマは、カジャンの亡骸を軽く見下してから、客席を見回し声高らかに叫んだ。

「第1試合、ジョーズ対カジャン。ジョーズの勝利!!」



ダキーニVSタランダ

通用門から、ダキーニとタランダが姿を現した。

「ダキーニだ！　われらが戦士ダキーニだ!!」

客席のオーク族から、よりいっそう大きな観声がダキーニに対して浴びせかけられる。

「へっへー、腕が鳴るぜえ」

ダキーニは余裕の笑みを浮かべ、指をポキポキと鳴らした。それと相反しタランダは落ちつき払っており、無表情の目を貴賓席に座るロックウェルにやった。

「合図はまだか……」

タランダがボソッと呟いたとき、ゾマのかけ声が聞こえてきた。

最後の審判／**飯島健男**

「始めーい!!」

その声を聞くやいなや、ダキーニは腰の剣を抜き戦闘態勢に入った。タランダはというと、4本の腕を二重に腕組みしたままピクリとも動かない。ダキーニは少し顔をしかめて暫しタランダのようすを伺っていたが、このままではらちがあかないと思ったのか頭上に剣を構え突っ込んでいった。

「いっくぜえ、タランダ!!」

「勝負を焦らんでほしいものだな、ダキーニよ。妖術・鉄条毛線!!」

タランダは組んでいた4本の腕を解くと、いっせいに前面へと押し出した。すると、今までダランと垂れ下がっていた尻尾が、まるで生き物のようにシュルシュルと動き始めたのである。尻尾はグングン伸びていき、四方八方へズルズルとはいずりながら、タランダの周りに円を描くように広がっていった。

「げっ!!」

ダキーニがあたふたと足を止めた。タランダまでの距離、およそ5メートル。しかし、足もとにはタランダの尻尾が、まるで蛇が鎌首をもたげるようにダキーニを狙っている。ダキーニは尻尾から目を離さないように気を配りながら、ジワジワと少しずつ後退りしていった。

「このヤローがあ、気持ち悪い術を使いやがって入り込めねえじゃねえか。あっち行け、シッシッ」

ダキーニは、剣で尻尾の先をツンツンと突っついた。タランダは黙ってようすを伺っているままだ。

「あー、畜生め、腹が立つぜ。こうなりゃ早目に勝負だ。いっけー、リビアス・ニードル!!」

ダキーニがガッチリと両腕をクロスさせた。お得意のポーズである。

「行くぜ、行くぜ、行くぜ!　さあー、どーだあリビアス・ニードル!!」

ダキーニが思い切り両腕を広げた。同時に、前面に密集している体毛がピンと立ち、タランダめがけて発射された。

「終わりだぜ、タランダ」

ダキーニは右手の中指をピンと立てニヤリと笑った。タランダは目を閉じ、静かに首を横に振った。

「ふっ……甘い、甘い」

突然、タランダの尻尾がスッと立ち上がり、みるみるうちに毛針を叩き落としていった。まるでワイヤーのような尻尾は、その1本1本が忠実な部下であるかのように、ワラワラとタランダの周りでうごめいている。それは、十分にバリヤーとしての役目を果たしていた。

ダキーニはそれを見て、地団太を踏んで悔しがった。

「かーっ、チッキショー!!　やっぱり出し惜しみはいけねえようだなあ。どうやらおまえを倒すにゃあ、あの必殺技を出すしかねえようだなぁ。え、おい!?」

タランダの顔がピクリと動いて、初めて動揺を見せた。

「必殺技だと!　やめろ、ダキーニ。俺はおまえと闘いたくないのだ!!」

ダキーニは右手の親指をペロリとなめ、それを頬にすりつけた。

「何いってんだよ、このボンクラ。闘わなきゃ始まんねえだろうが。俺はなぁ、全開バリバリなんだ。止められんねえよォ、アルマジロ・テンション!!!」

ダキーニは両足を抱え込むと、丸くうずくまった。その状態のまま、かすかに体を震わせている。タランダは困惑した。

「何をしようというのだ……」

「はぁーーっ……」

ダキーニが大きく息を吸い込むと、丸まった体がモコモコと膨れ始めたのである。そして表面の肌が、だんだんと鉄色に変色していったのかと思うと、そこには、さっきまでのダキーニの姿はなく、代わりに巨大な鉄球が姿を現した。

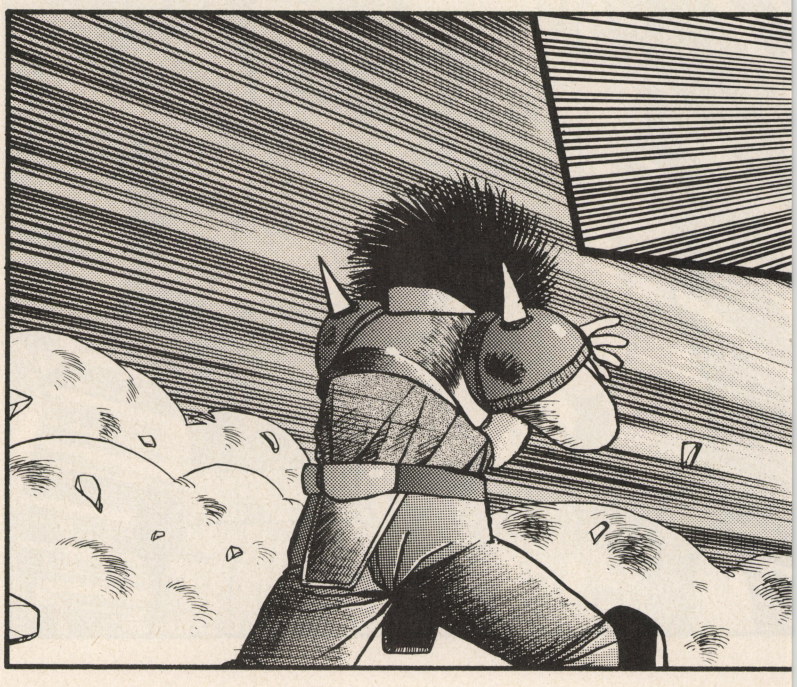
「異形な……!」

タランダはあっけにとられポカンと口を開けたまま、その異常な光景に見入っていた。

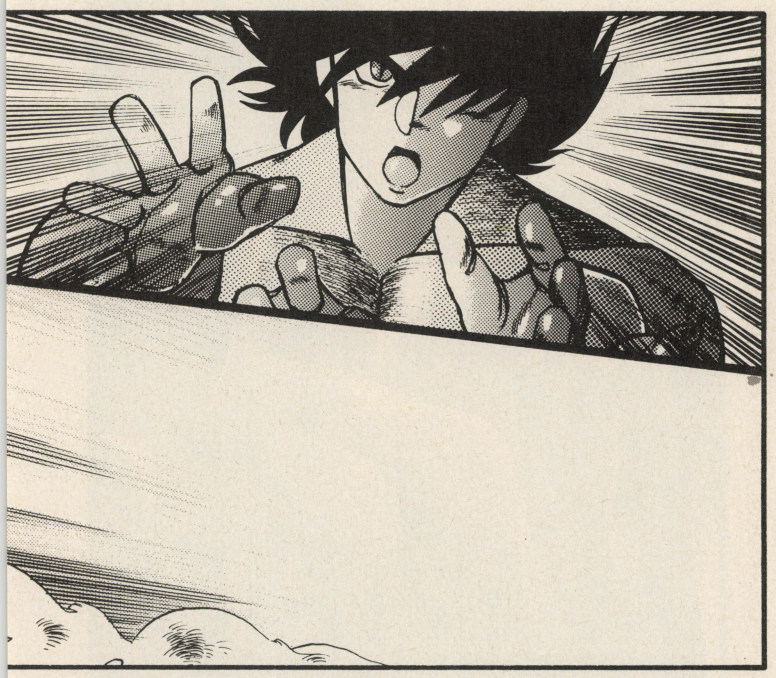
「ほんじゃ、勝負といくか」

鉄球から声が聞こえてきたかと思うと、それはゆっくりと転がり始めた。そして、しだいに加速をつけ始め、猛スピードでタランダ

てめえ、タランダの分身か!?



に突進してきた。
「鉄条毛線よ、あの鉄球を……ダキーニを止めるのだ!!」
タランダの号令で、尻尾は鉄球をくい止めに向かった。だが、それはむなしい防衛にしかすぎなかった。いかにワイヤーのように頑丈な尻尾といえど、巨大な鉄球の敵ではなかった。そのほとんどが鉄球の下敷きになり、地面との強烈な摩擦力でブチブチと引きちぎられていったのである。鉄球はまっ向から勝負を挑んだ。もはや、タランダに術はない。タランダは、その鉄球の猛威を全身で受け止める形になった。鈍い音とともに吹っとぶタランダ。
「がはあっ」
よろよろと立ち上がるタランダに、なおも襲いかかる鉄球。
「もう、体じゅうの骨はコナゴナだあ。とどめだ、タランダ!」
タランダに衝突する寸前、鉄球から剣が突き出されたかと思うと、みごとタランダの胸を抉った。次の瞬間、鉄球は再びダキーニの姿へと戻っていた。
「とったあ!!　タランダをとったあ!!」
ダキーニは声高らかに笑い、勝ち誇った。しかし、タランダは死んではいなかった。胸に突き刺さるダキーニの剣をがっしりとつかむと、ズブズブと引き抜いていったのだ。
「残念だったな、ダキーニ。俺が本物のタランダだったらお前の勝ちだったのにな」
「なんだあ？　まさか……てめえ、タランダの分身か!?　汚ねえぞ!!」
「すまんが、俺はモラブ様の合図があるまでは負けられんのだ。もちろん、おまえのような猛者に死なれても困る。悪いが仮死状態にさせてもらうぞ」
「この卑怯者!!　さっきからわけのわからねえことばかりいいやがっ……あうっ!!」
タランダの人差し指が、トンと軽くダキーニのこめかみを叩いた。すると、ダキーニは二・三度ピクピクと痙攣を起こしてぐったりとその場に倒れ込んだ。
「悪く思わんでくれ。俺の役目が終わったら、本物のタランダがおまえに重大な話を持ってくるはずだ」
タランダは、場内に横たわるダキーニを横目に通用門へと去っていった。
ゾマの声が鳴り響く。
「第２試合、ダキーニ対タランダ。タランダの勝利!!」



決　着!!

貴賓席の遠く後方から、ロックウェルを見守るモラブは額の汗を拭うと、深いため息をつきひとり言をいった。
「遅い!　タランダは何をしておるのじゃ。まさかしくじったのではあるまいな……」
そのとき、モラブの後ろに黒いローブをまとった１人の男が小走りに駆け寄ってきた。
「モラブ様」
モラブはすぐさま後ろを振り向き、ローブの中の隠された顔を覗き込むと安心したように話し始めた。
「タランダはうまくいったのじゃな」
黒いローブの男はコクンと頷いた。
「はっ、ロックウェルの誘拐に成功いたしました。奴を控え室より連れ出し、現在わがゲンタウロスの部落に拉致しております」
「で、何かしゃべりおったか？」
「いえ、それがニヤニヤ笑っているばかりで……しゃべらないばかりかまったく抵抗しようともしないのです。なんだかとても不気味で……大丈夫でしょうか」
「……そうか、まあとりあえずは成功したようじゃのう。これで、もう殺し合いなどという無意味な闘いは必要なくなったわけじゃな。さっそく、タランダの分身に中止の合図を送ろう。わしもすぐ部落へ戻る。いつまでもロックウェルの分身をあのままにしておくわけにもいかんじゃろう」
「はっ」
黒いローブの男は、そそくさと消えていった。モラブはその姿を見届けると、静かに目を閉じ両手で印を結んだ。

場内では、通用門からジョーズとタランダが登場してきて、今にも組み合おうとしている。
「合図があるまで時間を稼がねばならんか……はたして、このジョーズ相手にどこまで通用するかどうか……」
ジョーズが3本の首を器用に振りながら、1歩、2歩とタランダに近づいてきた。
「さあ、始めようぜタランダ」
そのとき、ロックウェルの右腕が上がった。
(しめた！　合図だ!!)
タランダは、それを確認しひとり頷いた。
「どうした、タランダ。闘わねえのか!!」
ジョーズはファイティングポーズをとり、タランダを挑発した。
「そうだ。俺の負けだ、ジョーズ。お前が怖いからな、棄権させてもらうよ」
タランダの意外な言動に、ジョーズは驚愕(きょうがく)した。だれもが、この殺シ合ムに命を賭けていたはずである。それが、勝利を目前にしたところで棄権するなど、だれが考えるであろうか。ゾマが飛び出してきた。
「タランダ、貴様どういうつもりだ。本当に棄権するというのか!!」
「そうだ……聞こえなかったのか？　俺は棄権するといったのだ、ゾマ」
ゾマは、タランダを思い切り睨みつけワナワナと震えた。
「第3試合、殺シ合ム決勝戦、ジョーズ対タランダ。タランダの棄権により、勝者はジョーズ。よって、殺シ合ム闘技会、優勝者はケルベロス族の戦士・ジョーズ!!!」
会場は激しいブーイングに包まれた。
「冗談じゃねえぞ！　こんなの認められるかってんだ！」
「闘え！　闘って決着をつけろおー」
客席からの非難の声を一手に浴び、タランダは歩き始めた。ゾマが汚いものでも見るかのように、ペッと唾を吐き捨てた。
「見損なったぞ、タランダ。おまえが、こんな臆病者だったとはな」
タランダの足がピタリと止まった。
「ゾマ、見損なったのは俺のほうだ。おまえこそロックウェルの側近のくせに何もわからなかったのだからな」
ゾマが吠える。
「なんだと!!　おまえ、知っているのか!?」
タランダは、無言のまま再び歩き始めた。場内に唖然として立ち続けるゾマとジョーズを残し、通用門の奥へ消えていったのである。

●舞台はついにバッフ帝国へ!!

えーん、すまねえだー、ごめんなせー。今回で、〝殺シ合ム〟の巻が終了するといっておきながら、終わらなかっただよー。みなさん、許しておくんなまし。でも、優勝者はだれかわかったでしょ。本文を読めば、ちゃんとわかるからね。キミの予想は当たっていたかな？　もちろん八ガキは山のように来ておる。当選者は9月号で発表しちゃうから楽しみにしてね。と、ゆーわけで来月は〝殺し合ム〟の続きがまだあります。最初のほうチョコッとだけだからね（大丈夫だろうか!?　本当に来月で〝殺シ合ム〟が終わるのだろーか?）。その後、舞台は大きく変わってバッフ帝国へ移るのであった。はてさて、バッフにはどんな魔物がいるのだろーか。もちろん、クイズも用意してあるからね。来月も楽しみに待っていてくれ。

次号、新たなるドラマが始まる！

最後の審判／飯島健男

オリジナル・プログラム

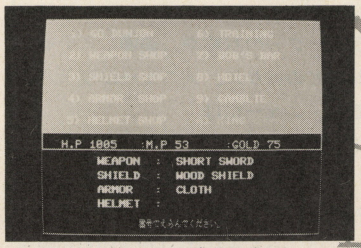
DUNGEON OF DRAGON

FM77/AV(3.5インチDISK)

DUNGEON OF DRAGON

ずしりと重い2枚組

作者 岡部 則彦



町にいるところ。とりあえず王様に会おう。

ストーリー

キングドラゴンは、その名のとおり、ドラゴンの王である。今はその影をひそめているが、ダンジョンからはときどきキングドラゴンの手下であるモンスターが出没してくる。この国の王様は、世界中からドラゴンハンターを雇い、このキングドラゴンを退治させようとしたが、だれひとりとしてよい知らせを持ってこなかった。そこで、君に依頼がくることになったのだ。

君はこの国のずっと東にある、小さな村に住むドラゴンハンターだ。小さいころから、ドラゴンハンターとして修業を積んでいた君は、自分の実力を試すチャンスと思い、この仕事を引き受けることにした。

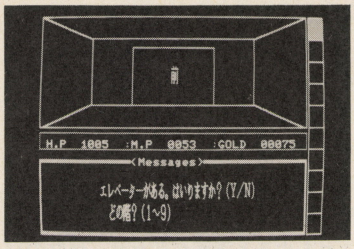
しかし、このやりとりは、王様とハンターたちだけの秘密だった。王様が、外部の人には知らせなかったために、町の人々はだれひとりとして、このことを知る者はなかったのだ。

次の日、君は王様が住んでいる城の門の前に、ひとり立っていた。自分の実力を試すために……。

目的

もちろん、ドラゴンの王であるKING DRAGONを倒すことが、このゲームの最終目的なのだが、そのためには、RED、BLUE、YELLOWの3つのSTONE(石)を手に入れなければならない。これらの石がないと、ドラゴンを倒すことができないので、必ず取るように。

そのほかにも、見つけることがむずかしい武器やアイテムを探したりするのも、おもしろいんじゃないかな。

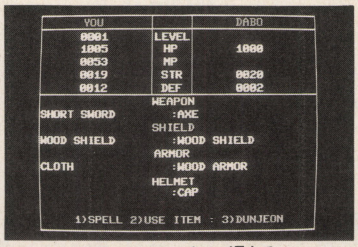


エレベーターを見つけた。どうする?

HOW TO PLAY

オートスタートになっているので、ディスクAをドライブ0に、ディスクBをドライブ1に入れて、電源を入れればOK。

しばらくすると、タイトル画面のあとに、メニューが表示される。初めてプレイする場合は、先にキャラクターを作らなければならないので、「キャラクターを作る」を選ぶ。各パラメーターが表示(パラメーターの説明は、あとの表を見てほしい)されたあとに、



リターンを押すと、ステータスが見れる。

「PUSH SPACE KEY」と表示されるので、スペースキーを押す。あとは、勝手にコンピュータが数値を決めてくれるわけだ。その数値でいいならYを、いやならNを押す。Nを選んだ場合は、もう一度コンピュータが数値を選ぶので、気に入るまでどうぞ。Yを押せば、最初のメニューに戻る。

キャラクターを作ったら、メニューで「GAME START」を選んでプレイ開始。ゲームの続き（セーブしてある場合）をやるときも、この「GAME START」を選ぶ。このゲームは、自動的にいろいろなところでディスクAにセーブするので、ディスクAは、書き込み可能にしておくように。

CITY

ゲームが始まると、画面には次のようなメニューが表示される。ここでは、王様に会いに行ったり、装備を整えたり、戦闘で受けた傷を治療したりするのだ。メニューは、次のとおり。

1：GO DUNGEON
ダンジョンへ行く。

2：WEAPON SHOP
武器を売っている。

3：SHIELD SHOP
盾を売っている。

4：ARMOR SHOP
鎧を売っている。

5：HELMET SHOP
兜を売っている。

6：TRAINING
STR、DEFのUPと、LEVELのUPを行うことができる。経験値が、次のレベルの値に達していれば、レベルが上がる。レベルアップすると、SKILL POINT（技術のポイント）がもらえるので、どの項目を上げたいのかを選ぶ。

7：BOB'S BAR
「A CUP OF WINE（ブドウ酒を1杯）」を頼むと、酒場にいる人たちから情報を聞くことができる。でも、あまり期待しないほうがいいかも……。ここでは、アイテムも売っているので、一度はのぞいてみなければならないだろう。

8：HOTEL
ここで休憩することにより、H.P.とM.P.を増加することができる（一定量）。回復するのではなく、増加するから、間違えないように。休む時間によって、増加するポイントが違うので注意が必要。時間が長いほうが、増加するポイントは多い。

M.P.が初期の状態では、キャンプモードの魔法をほとんど唱えられないので、ここでM.P.を増やしておこう。

9：GAMBLE
スロットマシーンによる賭けごと。やる場合はYを、そうでないときはNを押す。Yを押すと掛け金を聞いてくる。1～9で、10～90GOLDの掛け金になる。スペースキーで、スロットが止まるようになっている。

A：KING
城の王様のところに行くコマンド。とりあえず、王様のいうことをやっておこう。きっと、いいことがあるぞ。

キー操作

王様に会い、装備が整ったところで「GO DUNGEON」を選ぼう。すると画面が変わって、一緒に連れていくパートナーを決めることになる。金を取るやつや、取らないやつがいるのでよく考えてから決めよう。一度町に戻ると、パートナーを解雇してしまい、また新たに雇い直さなければならないから、注意が必要だ。

DUNGEONに入ると、画面の上のほうには、今自分がいる位置から見た3Dタイプの迷路が、まん中にはパラメーターが、下のほうにはメッセージ、右のほうには今いる階数が表示される。階数は上から下に、地下1階、2階、3階となっている。

DUNGEON内でのキー操作は、

4：左を向く
5：後ろを向く
6：右を向く
8：前へ進む
RETURNキー：キャンプモードに入る。

これをやると画面が変わり、現在のパラメーターの状態や、装備している武器などのほかに、メニューが表示される。メニューには、

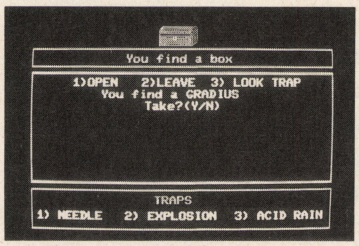
1：SPELL
魔法を唱える。初期の状態では、M.P.が少なくて、ほとんど唱えることができない。かろうじて、LOCATIONが唱えられるくらい。

2：USE ITEM
アイテムを使う。

3：DUNGEON
ダンジョンへ戻る。

の3つがあり、魔法やアイテムを使う場合は、番号で選ぶ。アイテムは番号を押すと、使うか、捨てるかを聞いてくるのでその番号を押そう。何も使いたくない場合は、RETURNキーだけを押せば、前の画面に戻ることができる。

DUNGEONには、いろいろな仕掛けが



戦闘に勝つと、宝箱を見つける場合がある。

アイテム表

- ROD OF KING
  王様の杖。
- HEAL POTION
  体力回復薬。
- MAGIC POTION
  魔力回復薬。
- COMPASS
  コンパス。
- CHINA NEEDLE
  中国針。
- BLUE RIBBON
  ブルーリボン。
- EVIL RING
  悪魔のリング。
- LIGHT HARB
  ライトハーブ。
- BLUE STONE
  ブルーストーン。
- RED STONE
  レッドストーン。
- YELLOW STONE
  イエローストーン。
- EVIL BELL
  悪魔の鈴。

先日、近くの家電販売店に行ったときの話です。いつものように、なんとなくパソコンコーナーを見ていると、ふと新製品のラップトップ型の広告が目についたのです。そこには、「もう大学ノートは古い！　これからはノートタイプのパソコンの時代だ!!」だって。ふつう、45万のラップトップ型を持って授業に出る学生っている？（京都府　Persona）　S：お坊ちゃまなら、わからない……。

パラメーターの説明

・H.P.：体力を表す。この値が0以下になると、死んでしまう。最大値は、9999。
・M.P.：魔力を表す。この数が大きければ大きいほど、強力な魔法を使うことができる。魔法を使うと、使ったぶんだけM.P.が減る。
・STR：筋力などを総合した攻撃力。この数が大きければ大きいほど、相手に与えるダメージが多くなる。最大値は、999。
・DEF：体の防御力を表す。この数が大きければ大きいほど、相手からのダメージを少なくすることができる。最大値は、999。
・EXP：経験値を表す。この数が次のレベルアップに必要な値になってから、TRAININGに行くことで、次のレベルに上がることが可能。

してあるので注意しよう。

GO TO BATTLE

ダンジョンを歩いていると、「MONSTER IS APPROACHING」と表示されることがある。「モンスターが近づいてきた!! さて、どうするのか」と問いかけているわけだ。ここでは「戦う」、「逃げる」のどちらかを選ぼう。「逃げる」を選ぶと、だいたい逃げられるが、たまに逃げられないこともある。「戦う」を選ぶと、画面が変わり戦闘モードになる。

戦闘モードは、画面の上のほうに、敵のグラフィックと名前が、下にはステータス、中央には次のようなコマンドが表示される。

1：FIGHT
剣などで攻撃する。連続攻撃や、激しい攻撃の場合もある。

2：RUN
ある条件を満たせば、逃げることができる。

3：SPELL
魔法を唱える。魔法の種類については、表を見てほしい。

4：VITAL
急所を攻撃する。当たれば、かなりのダメージを与えることができる。

5：JOIN IN
ある条件を満たせば、仲間にすることができる（敵が1匹のときだけ）。

戦闘に勝つと、経験値のほかに、ときどきGOLDが手に入る。GOLDは、このときしか手に入れることができないので、だいじにしよう。

また、戦闘のあとに、ごくまれに宝箱や袋を見つけることもある。見つけると画面が変わり、上のほうには宝箱などのグラフィックが、中央にはコマンド、下にはTRAP（ワナ）が表示される。コマンドは、次のとおり。

1：OPEN
宝箱や袋を開ける。これを選ぶと、トラップの番号を聞いてくるので、下に表示してあるトラップの番号を押そう。ただし、トラップに引っ掛かって、ダメージを受けるときもある。

2：LEAVE
宝箱や袋をそのまま捨てていく。

3：LOOK TRAP
トラップの種類を見る。トラップの種類は、宝箱と袋のグラフィックの1、2行上に一瞬だけ表示されるので、見逃がさないように。

宝箱や袋が出てきたら、とりあえずトラップの種類を見てから開けよう。ちなみに、中に入っているのは、宝物ばかりじゃないぜ。

魔法の一覧表

●キャンプ・モード

・HEAL
体力を一定量だけ回復させることができる。
・HEAL MAX
体力を全部回復させることができる。
・RETURN
町の前まで戻ることができる。
・BESAJI
STRをUPさせることができる。ただし、EXPが下がる。
・SHIELD
DEFをUPさせることができる。ただしEXPが下がる。
・LOCATION
今いる座標を表示する。
・W.INQUIRY
身に付けている武器の能力を見る。
・S.INQUIRY
身に付けている盾の能力を見る。
・A.INQUIRY
身に付けている鎧の能力を見る。
・H.INQUIRY
身に付けている兜の能力を見る。

●バトル・モード

・FIRE POLE
炎を呼び、火柱を立てる。
・SHOOTING HAIL
あられ、ひょうを降らす。
・ACID RAIN
酸の雨を降らして体を溶かす。
・HELL STORM
地獄の嵐を吹き荒らす。
・THUNDER
雷を呼び、相手に命中させる。
・SILENCE
魔法を封じる。
・DEATH
死を与える。
・HEAL
体力を一定量だけ回復する。
・HEAL MAX
体力を全部回復する。
・SAJI
敵の防御力を下げる。
・EVIL SABER
悪魔のサーベル。攻撃魔法。
・WALL
壁を作る。防御力がUPする。
・STRONG GALE
攻撃魔法。
・EARTH QUAKE
攻撃魔法。すべての敵に対して有効。

感想

このゲームは、かなり『ウィ○ードリー』の影響を受けている作品だ。ゲームの随所に、その技術が取り入れられている。その技術プラス、自分のアイデアが盛り込まれていたのがよかった。中でもいちばんよかったのが、移動したときに前、右、左、後と表示されること。これはとても見やすく、おもろいアイデアだ。

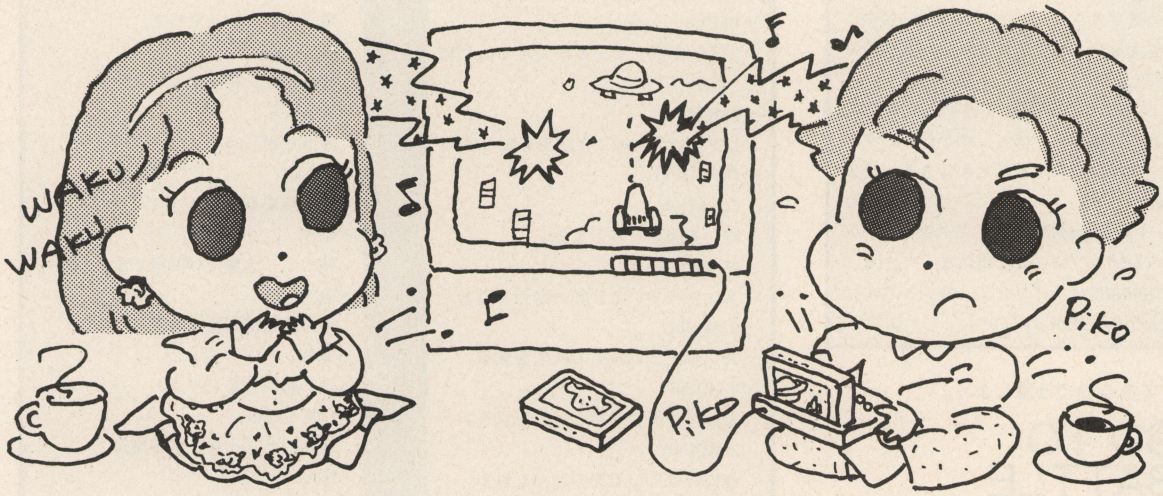
ほかにも、キャラクターのグラフィックもきれいだし、武器やアイテムが多いのもいい点。ただし多いぶんだけ少し遅くなっているのが残念。でも、全体的にみれば、よくできている作品だ。

POP LOAD

久しぶりにゲームを買いました。『サーク』です。1週間で終わってしまった。買う前に、ソフト会社に電話で「サウンドボードII対応ですか？」と聞いて「対応してます」といったので、ステレオミュージックが聞こえると思ってた。でも、聞いてみるとステレオではないみたい。今度買うときは、ステレオミュージックのゲームでないと、買わないことにしよう。（福島県　『イースIII』はステレオになってほしいと思ってる青年）　S：！

オリジナル・プログラム

キミもねらおう！ ベストプログラム・オブザイヤー!!



プログラム大募集中です！ 年間最優秀大賞をねらおう！

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナル・プログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞(10万円)を贈呈していますが、これとは別に〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のなかで最もすぐれたものを年1回選び、最優秀大賞とするものです。賞金は30万円。1989年度の年間最優秀大賞は、1989年1月号〜1989年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選出されます。あなたのすぐれたオリジナル・プログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコム・オリジナル・プログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム(ホビー)、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明(フローチャートなど)
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
優秀賞→10万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料(5万円)を支払い、ディスクサービスの印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナル・プログラム係」

通販のお知らせ

オリジナル・プログラムコーナー、通称「オリ・プロ'89」では、すべてディスク(テープ)サービスのみ、ということになっています。掲載されたプログラムをプレイしてみたいという人は、必要事項を記入のうえ、代金といっしょに「ポプコム編集部」まで申し込んでください。詳しくはP.274。

爆走パソコン&サーキット

おーっす、元気かよ。この号出っころはすっかり「夏」なんだろーけど、今はまだツユじゃツユ。イマイチ気分がのらんのーホント。

ところで前に編集後記でも書いたんやが、最近カメラにこってるの一。初めてモノホンカメラ手にしてから半年、本買い込んでえれー勉強しちゃったぜ。そんでもって今東京の写真をとってるんや。ファインダーのぞくといろんなヤツが見えてオモシロイぜ。道ばたでギターかかえて歌ってるにーちゃんの写真とりながら仲よくなったりして、ホンマ人間ちゅーのはえーのー……シミジミや。

ちゅーワケで写真に燃えとる今日このごろ。ずっと続けるかはわからんが、今夢中ならそれでええんや。そんじゃま今月もカメラをペンにかえて、爆走サーキットいくでぇー！

さーて先月号で予告したとおり今月のこのコーナーは89年5号の質問の答えじゃ。あの号見てナイ人のためにポイントを整理していっとくと、1つめはサウンドボードII上のメモリーへのアクセス方法、2つめはサウンドボードIIを付けた場合PC-8801FA／MA用ソフトが使えるかってコト。サウンドボードIIってのはNEC／PC88シリーズ用音源ボード（本体と別売）のコト。最近の88シリーズじゃ本体内蔵だけどムカシのタイプは別売だったワケ、念のため。

でこの質問にオレは答えられんかったモンで、誌上で呼びかけたら、小林さん石原さんの2人からお手紙をもらった。マジでありがとう（小林さんには「故」テクノダムコーナーでも再三お世話になりました）。2人とも高校生なんだってー。今からこれだけ知ってるってのはスゴだぜ。コンピュータ好きなんだろうな、きっと。手紙にゃそんなこと一言も書いてなかったけど、なんとなくそー思ったよ。

さてそれではその質問の答えについて。まずはサウンドボードII（以下SBIIと書くぜ……手が疲れるんや）のメモリーアクセス方法から。これは小林さんのレポートを中心にしよ。A4サイズで16ページもあるもんで全部載せらんないのが残念じゃ。それとこのコーナー読んでくれてるビギナーのみなさん、ちっとこの話はムズカしすぎっかもしんないぜ。わかりやすく解説つけようかとも思ったんやが、それやったら本が1冊できてしまいそーだ（実際オレにもむずかしい……でー！）。結局2人のレポートに忠実にいこーと思う。ムズカしかったら後半の今月の質問トコまで飛んでくれい（読んでわかんなきゃはがきで質問してくれ）。

§その1：SBIIのメモリーへのアクセス方法（CPU君からの質問、読めよー！）

A 前略。5月号でSBII内のメモリーのアクセス方法を教えてくれとのことで、早速そのサブルーチンができたのでお送りします。なんだかすぐ送るのもオタクっぽいですがしかたありません。以下は僕が実際にほとんど役に立たないようなNECのマニュアルなどで調べて作ったものですので一応十分にチェックはしましたが、なにせ発売日から3〜4日で作ったものなので、もしかしたらバグがあるかも（ないと思いますが……）。

〈プログラムスペック〉

●速度約4秒／32Kバイト。●最少アクセス単位は4バイトごと。●SBIIが外付けか内蔵かをチェックし自動対応。●イニシャライズ以外ROMを参照しない（ただしスタックは数バイト使う）。●BASICからでも使い方が簡単。

〈プログラムの使用方法〉

①あらかじめイニシャライズのためにCALL文、USR文などでCF00Hをコールしておく。

②SBIIへの書き込み：CF09HにSBII（転送先）の先頭アドレスを指定（0〜FFFFH）。CF0BHに最終アドレス、CF0DHにPC（転送元）先頭アドレスをセットしたあと、CF03Hをコールする。

SBIIからの読み込み：アドレスのセットは書き込み時と同じ。そのあとCF06Hをコールする。

〈注意〉

●アドレスが使用可能かどうかのチェックはしていない。●SBIIのアクセス量{（最終）−（先頭）＋1}＊4バイトに注意。あまり大きいとプログラム本体やBASICワークエリアを壊す。

〈資料〉

（1）OPNアドレスポート

本来、PCとYM2608（SBIIをコントロールしているチップ）とのつながりは、4本の道で成り立っています。これらがPCから見るとOPNアドレスポートと呼ばれるもので、機種により割り当てられるアドレスが異なっています。

●FR以前の場合

```
♦♦♦♦♦♦ MACHINE LANGUAGE by HIT-88 ♦♦♦♦♦♦     PAGE:    1

INIT   :CF00(  1)   WRITE  :CF03(  1)   READ   :CF06(  1)  START  :CF09(  2)
STOP   :CF0B(  2)   STARTM :CF0D(  2)   PORT1  :CF0F(  2)  PORT2  :CF10(  3)
INITM  :CF11(  2)   P8800  :CF23(  2)   SCD44  :CF2B(  2)  WRITEM :CF42(  2)
WRLOP  :CF47(  2)   WRLOP1 :CF49(  2)   WREND  :CF5F(  2)  READM  :CF64(  2)
RDLOP  :CF79(  2)   RDEND  :CF83(  1)   RDLOP1 :CF85(  3)  OTDATA :CF94( 13)
INDATA :CF9B(  4)   FLGRST :CFA5(  6)   RDWAIT :CFAB(  4)  DTINIT :CFB2(  3)



Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CF00 C3 11 CF C3 42 CF C3 64 CF 00 00 00 00 00 00 44 :B1
CF10 46 DB 71 57 3E FF D3 71 3A D7 79 32 24 CF 7A D3 :66
CF20 71 0E 44 3E 38 FE 38 30 02 0E A8 3E FF ED 79 0C :06
CF30 ED 78 0D 3D C0 79 32 0F CF 3C 3C 3C 3C 32 10 CF :F9
CF40 AF C9 16 60 CD B2 CF 06 04 C5 3E 08 46 CD 94 CF :C7
CF50 23 CD AB CF CD A5 CF C1 10 EF 1B 7A B3 20 E8 AF :6A
CF60 06 01 18 30 16 20 CD B2 CF 3E 08 CD 9B CF CD A5 :C2
CF70 CF 3E 08 CD 9B CF CD A5 CF 06 04 CD B5 CF 1B 7A :4D
CF80 B3 20 F6 18 DA C5 3E 08 CD 9B CF 70 23 CD A5 CF :D1
CF90 C1 10 F2 C9 ED 79 0C ED 41 0D C9 ED 79 CD AB CF :AF
CFA0 0C ED 40 0D C9 3E 10 06 80 1B E9 ED 78 CB 5F 28 :9B
CFB0 FA C9 3A 10 CF 4F 3E 10 06 00 CD 94 CF CD A5 CF :F0
CFC0 AF 42 CD 94 CF 3C 06 00 CD 94 CF ED 5B 09 CF 3C :EF
CFD0 43 CD 94 CF 3C 42 CD 94 CF 2A 0B CF 23 3C 45 CD :96
CFE0 94 CF 3C 44 CD 94 CF 3E 0C 45 CD 94 CF 3C 44 CD :1F
CFF0 94 CF B7 ED 52 EB 2A 0D CF C9 00 00 00 00 00 00 :13
-------------------------------------------------------
Sum  A2 DA 28 53 4C 53 9C 1C 97 A5 B7 F6 A8 2C 13 FA :18
```

SSGとFM(1～3)：A8、A9。

FM（4～6）とADPCM：AC、AD。

●FH以降の場合

SSGとFM（1～3）：44、45。

FM（4～6）とADPCM：46、47。

実際のアクセスのしかたは、88FAの場合次のようになります。

OUT　(&H46),&H8

OUT　(&H47),&H34

これはYM2608のI／Oアドレス8Hにデータ34を出力しているものです。I／Oアドレス8Hといったら、マニュアルを見てわかるように、ADPCMに直接データの読み書きをするということなので、この場合34Hを書き込む（OUT）ということです。

（2）DRAMタイプ

SBIIに内蔵している256KバイトのRAMのアクセスに関してです。Z80の最大メモリー空間は64Kバイトでそれを越えていますので、工夫しないと全部読むことはできません。その方法として2とおりの方法をユーザーが選択できるようになっています。8ビットモードと1ビットモードの2つです。ADPCMで録音／再生するときは8ビットモードのほうがメモリ効率が8倍よいのですが、このプログラムは単にメモリーとのアクセスだけをするのですから、細かいほうが有利だということで1ビットモードを採用しました。

ちなみに1ビットモードとか8ビットモードというのは、1バイト（8ビット）のうち何ビットを使ってサンプリングデータを記録するかということです。そもそもサンプリングデータは4ビットで構成されていますので、1ビットモードにすると4バイト（4ビット分のデータを記録）で1サンプリングデータを格納することになり、8ビットモードに比べ同じ音質のデータに8倍メモリーを食います。そのかわり音のスタート、ストップを細かく設定できますが、8ビットモードですら8Kバイト／秒（f=16KHz時）であり、これでもまったく支障がないので、ADPCM録再には8ビットモードを使用すべきです。

（3）書き込み終了のチェック

YM2608の処理速度はPCのCPUよりも遅いので、先に書き込んだデータがYM2608内で処理し終わったかどうかを見ることが必要です。これをしないと、たとえどんどんPCからデータを送っても、YM2608が処理できずにそのまま捨ててしまうことになります。

それを確認するためには、フラグ（BRDYフラグ）を見なければなりません。そのポートがOPNアドレスポート2（外付けACH、内蔵46H）でビット3が1になれば準備OKということです。

僕は以前にもマシン語のプログラムを投稿していますが、全般に渡って短くすることをモットーとしています。このプログラムも当初の予定どおり1ブロック(256バイト）以内にまとめることができました。一時はちょっと越えてしまったのですが、最終見直しで大幅に短くなりました。1ブロックという長さはサブルーチンとしてかなり使いやすいでしょう。

さてこのプログラムもチョイチョイとできたわけではありませんでした。初めはリミットアドレスについてあまり認識しておらず、どうしても4バイト以上アクセスできなかったのです。これがわからず、2日ほどむだにときを過ごしてしまいました。その間BASICを解析していましたが、プログラムが裏RAMにあるため逆アセンブルできず、ハンド逆アセンブルして迷いに迷ったあげくやめてしまいました。

また以後何かありましたら、僕にできる範囲で全面的に協力しますので、不祥ながらもよろしくお願いします。それではまたさようなら。

小林さんありがとうっ。一緒に送ってもらったプログラムも載せておくのでSBIIに興味あるヒトは見てくれ。SBIIの質問ってのもけっこーあんだけど、話がムズカしくなるもんでナカナカ今まで載せらんなかったんだ。テクノダムなきあと、このコーナーでもっとハイテクをってはがき増えたんだけど、ムズカしいんだ、イロイロとね。ウーンオレ悩んじゃうぜ。

では次のQへ。こっちの話はそんなにムズくないかんね。

§その２：PC88SRにSBⅡをつけて、FA、MA用のソフトは使えるか？（SQUEEZEさんからの質問）

A まずは石原さんのレポートから。えっと質問でも間違い指摘（ドキッ！）でもないんですが、５月号のPC88SRとSBⅡについて付け足したいと思いますが、機種別にいきます。

まずSRじゃないただのmkⅡ。これはNECの広告その他ではSBⅡが使えることになっていますが、BASICレベルではお話になりません。SBⅡを使うには拡張BASICを読ませますが、SRより前の機種ではメモリーの関係で@62以降の音色が使えません。よってそれらを使ったプログラムはダメ。また邦生さんのコーナー（ミュージック・パビリオン）の音楽プログラムはSR以降と明記されています。

@62以降を使っていないプログラムでも、大きなプログラムになればなるほど、ガーベッジ・コレクション（CPUがプログラム処理を中断してメモリーの整理を行うことデス）などで処理速度が落ちて、音切れや最悪の場合エラーになります。これを少しでもマシにする方法はありますけど、今さらmkⅡ使ってる人もいないだろうし、書いてもムダだからやめます。

⇨結論：mkⅡではBASICプログラムでも動かないことが多い。

いい遅れましたが、僕の所属している部活で、SBⅡをmkⅡ用に買ったんですが（mkⅡ用のヤツでFH用とは別）、それを僕のFHにつけて試したところ、BASICでは完動。ソフトは試したものはすべてダメでした。

⇨結論：自分の機種に合った周辺機器を選びましょう。

これから書くMR＋SBⅡは、部活の後輩が彼のMRでどうだったかを聞き出したものです。多分SRやFRでも同じだと思うんですが。

市販ソフトについてはFA対応のものがMR＋SBⅡでちゃんと鳴るという保障はないようです。やはり、SBⅡが外付けの場合は（ソフトごとに事前に）調べるしか方法はないようです。BASICについてはmkⅡのような不都合はまずないと思います。

⇨結論：それぞれのソフトについて調べてみるしかなく、「万事OK」とはいきそうにありません。BASICはだいじょうぶのようです。

P.S.　部活でmkⅡ用にとSBⅡを買ったのは大失敗だった。NECにだまされた（ヘイ、買う前に自分たちでチェックしたのかい？　サーキット担当オレより）。オレの金じゃないからいいけど（ヘイヘイ、キミも部費払ってんじゃねーのかい？　〃〃同上）。

えーここで一回マイクを担当者に戻します。小林さんのレポートにもこの話に触れたトコロがあるもんで。小林さん、再度どうぞっ！

重箱のスミをつつくようなことで申しわけないようですが、一応重要なことが欠けていると思われましたので（５月号のこのコーナーの話）、指摘しておきます。

北海道のSQUEESEさんのSRにSBⅡをということに関してですが、SR用のSBⅡ（PC-8801-23）にはスピーカーがついていないし、FHみたいに内蔵スピーカーにOR出力もできないため、別にラジカセやアンプ内蔵スピーカーなどが必要になります。このことはNECのカタログにもはっきりと明記しておらず、購入者の盲点となっているので報告したほうがよろしいかと思います。このことを知らずに買うと、箱を開けてビックリ、何か無茶苦茶ソンをしたような気持ちになるかもしれません。

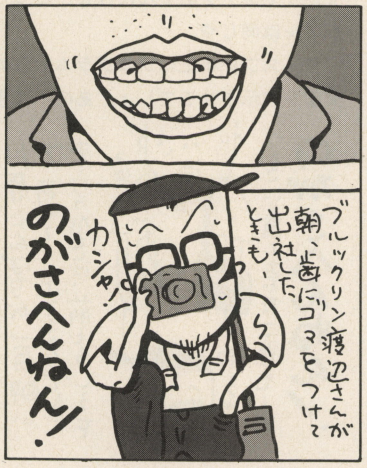
ハイッ、小林さん石原さんどうもアリガトうございましたっ。ちゅーワケで今月はエラくフロントヘビーなこのコーナーになってしもた。はっきりいって余生はラクに暮らしたい。ここらでピットインしたいところなんやが、今月はピットインするスペースもねー！　こーなったらヒデヨシみたくバイクを手で押しても次のはがきへ行ったるでー、ぜーぜー。

Q BASICを勉強して行き詰まったのですが、よくアドレスとかVRAM、バイト、番地などBASIC単語ではないものが説明などにあります。そのアドレスとかがいろいろな本を読んでもあまり載っていないのでわかりません。そういうものを勉強するにはどうしたらいいですか？　そういうことを詳しく書いた本はどういうものがありますか。詳しく教えてください。（たぶんこーゆーことで行き詰まっている人は多いと思う）一応機種はPC-88VAです。

愛知県／滝　英樹

A けっこーアタマに来てるみたいじゃん。たしかにBASICから勉強始めっとこのへんのコトが最初にひっかかるんだろーな。オレみてーに昔のパソコン使ってた連中だとまずハードを勉強してからプログラム組まなきゃなんなかったからね。こーゆーコトは少なかったんだけど。

はがきの各用語はコンピュータの基本用語じゃ。いくらBASICが使いやすくても、コンピュータの基本用語、とくにハードの構成やらだいたいのしくみは知っとかないと〝プログラム〟の〝プログ〟ぐらいまでしか行けんのや。BASICの解説本によっちゃ、このへんの話すっ飛ばして、いきなりプログラムに入るってのも多いけど、滝さんの



場合それじゃ困るわな。だからそーゆートコから入るならBASICの入門書何冊か調べて、そういうトコロから入ってる本を見つける（たいていその本の初めの1・2章を目次で見ればワカルぜ）か、ハードの超ビギナー本を探すワケ。ここでもチョット説明しとっけどね。

まずCPUの本体（ディスプレーやキーボードを除くハコの中や）内をえれー大ざっぱにいうと、CPUとメモリーと周辺装置（ディスプレーや本体内のサウンド発生装置も含むで、この場合）をコントロールする部分の3つに分けられる。CPUってのが心臓部でプログラムを実行すっところ。よくいわれるZ80とか6800ってのはこのCPUに使われてる回路の型番なんや。でもCPUだけじゃなーんもできん。プログラムは本体内のメモリーに一時的に記憶されて、そっからCPUが1つずつ命令を読み、解読して周辺装置のコントローラーに指令を出してるワケ。メモリーはこのほかにも、CPUか仕事中にちょっと必要になったメモやプログラムが必要なデータなんかを記憶するのにも使われるし、ディスプレイに表示するためのデータもメモリーに置かれとるんや。

メモリーにこーゆー情報がどーやって置かれてるかっていうと、メモリーはバイトと呼ばれる単位で区切られてて、1バイトずつゼロから通し番号がついてる。この番号がアドレス（番地）や。CPUはメモリーにデータを送ったり反対にもらったりするときこのアドレスを指定して、そのバイトの情報を操作する。メモリーにはROMとRAMっていう2タイプあるんだけど、どっちもコレは同じや。

ディスプレイ上にプログラムやらの文字を表示させるでしょ。あの1文字

1文字はパソコン内でAとかBとかそのまま使ってるワケじゃない。1字1字コードっていわれる番号がついてるんや。この各コードは1バイトで表される。つまり画面上の1文字（半角）が1バイトともいえるね。コンピュータ内部ではこーゆーふうにバイト単位で情報が飛びかっとるんや。わーった？

それからVRAMってのはメモリーの一部でね、ディスプレイに表示するデータを一時的にたくわえておくところ。ここにデータを書き込むとそれがそのまま画面に出たりするんよ。VRAMってのはビデオRAMの略。さっきも出てきたけど、RAMってのはデータを読むことも書くこともできるメモリーでROMは読むだけのメモリー。RAMタイプのメモリーは電源切ると内容が消えちゃうけどROMはだいじょうぶ。だからユーザーのプログラムを実行するためのBASICプログラム（これをBASICインタープリターなんていう）とかが工場を出る前に書き込まれてる。ユーザーはROMの内容はイジレないんや。

Q 僕はPC8801MAを持っています。それでデータファイルをやろうと思っているんですけれども、OPEN、WRITE、CLOSEなどにあるファイル番号の意味がよくわかりません。よろしくお願いします。　東京都／吉田　太陽

A 太陽さん、いー名前だね。オレの名前は勇利（ユーリと読む）ってんだ。気に入ってんだぜ、自分の名前。

さて質問、まずはファイルから。プログラムを保存するためにディスクとかを使うけど、こーいった外部記憶装置じゃ1枚のフロッピーとかにたくさんのプログラムやデータを記録するでしょ。だからゴチャになんねーようにファイルって呼ばれるーまとまりに分けて扱われるよーになってる。でこのファイルはプログラムファイルとそれらのプログラムが必要なデータを集めたデータファイルの2種類あるんよ。プログラムファイルは本体内のメモリーにコピーされて実行されるワケだけど、実行中にディスクのデータファイル内のデータを読んだり変更したりしたいときがよくある。すべてのファイルにはファイル名がついてて、それでどのファイル使うか指定できっけど、アレだと数文字以上長さがあって長くてメンドー。そこでOPEN命令でファイル名を指定すっとそのファイルに番号がつけられるんや。以後WRITEやらREADやらはすべてこの番号をファイル名の代わりに使う。そーすればファイル名でウダウダやるよりずっとカンタンなワケ……コンピュータにとってはね。

ちゅートコロでも一終わりや。後半とくにショートストレートになっちまったナー。オレはこんなムズい話わかんねーってみなサン、カンベンしてや。

再見！（ツァイツェン、中国語でまた会おうの意味）

AMUSEMENT RADAR

アイドル探検隊
里中茶美ちゃんの巻

ドクトル・グッチーの
今月のこれがイチバン

チャーリー江崎の
トイズ・ワンダーランド

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEAM

こんぱち&ブルックリン+く〜みんの
映画にもいろいろある

AV探検隊スペシャル
ハイテクキャンプ
に出かけよう!!

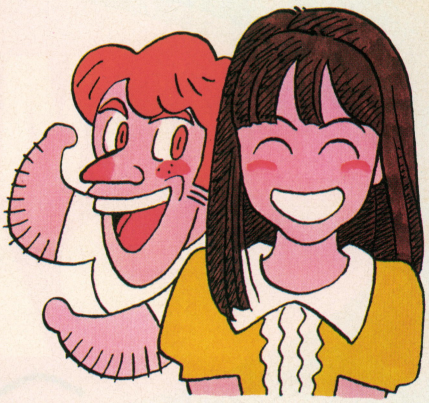
草野球レポート
ポプコムズ初戦を飾る!

イラスト／オオシオ・トモコ

ドクトル・グッチーの

アイドル探検隊▶11

里中茶美ちゃんの巻



イヤホホーッ！　ロバートでェッス。そろそろ楽しい夏休みが近づいてキマシタネッ!!　もう予定は立てテマスカァ!?　今回のアイドル探検隊、ゲストはこの4月21日にデビューしたピッカピッカアイドル、里中茶美チャンデェ〜ス!!

ロバート（以下R）／ホヒー！　ニッポンのツユのジメジメには、ロバートもまいりまシタ！　アア、カリフォルニアが懐かしい……。ナンテ、この号が出るころにはもう夏がハジマッテマスネ。ちなみに、ワタァシのウデに生えてるのはカビではアリマセン。

今回は、4月21日にポニーキャニオンより「ティーンエイジ・セレナーデ」でデビューした里中茶美ちゃんデース。彼女のゲーム好きを聞きつけたワタシは、さっそくポプコム編集部に遊びにキテネ♡　と誘ってシマイマシタ。それではインタビューに突入デース!!

R／茶美ちゃんってゲーム好きなんだってネ？

茶美（以下茶）／はい！　ファミコンとか、そんなにやれないんですけど、たまにやるとスゴク熱中しちゃうんですよねー。だから今日は、ポプコムさんにおじゃまするの楽しみだったんです。

パソコンゲーム楽しみにしてたの♡

小雨の中、歩いてくる茶美ちゃん。カワイイ♡

R／オ〜ゥ！　それはロバートもウレシイデェス。
茶／それに今日は、記念すべき東京にお引っ越しして初めての取材なんです。
R／そーいえば、茶美ちゃん、沖縄の出身だったんデスネ？
茶／ええ、生まれも育ちも沖縄です。
R／ウーン。沖縄のイメージは夏!!　茶美ちゃんも夏にピッタリの女の子だと思いマース！　マリンスポーツとか好きですか？
茶／じつは海よりもプールで泳ぐほうが好きなんです。あとスポーツといえば、バドミントン。で、今年の夏はテニスに挑戦しようと思ってます。
R／ステキデスネェ。スポーツ好きナンデスネ？
茶／あと、お菓子作りが趣味なんです。
R／カ・カワイイデェッス！　ソウイエバ、聞くところによると「お祭り」が好きナンダッテ？
茶／ええ。テレビとかで見る外国のカーニバルとか、見るだけでいいなぁって思っちゃうし。あと、金魚すくいとか、いつもやるんですけどぜんぜん捕れなくって(笑)。あの出店とかが並んでるにぎやかな雰囲気っていいですよね。
R／マッタクデス！　デモ、これから仕事が忙しくなるデショ？
茶／たいへんですけど、やっぱり楽しいんですよね。歌うのが自分の大好きなことだし。子どものころからテレビの前で、いろんな歌手の方のマネして歌ってたんですよ（笑）。
R／ホントに歌が好きなんデスネ。もうすぐ2ndシングルが出マスネ。
茶／7月21日、『魔法のビート』です。リズムがすごいよくって、自分の元気が出しやすいんです。それで、ホント偶然なんですけど詞が昔読んだ本の内容に似てて、ウレシクなっちゃって。大好きな曲です。女の子ならきっとわかってくれると思います。もちろん男の子も(笑)。男の子はこの曲を聞いて、女の子の気持ちをわかってほしいです。
R／最後に、読者のみんなにひと言。
茶／この夏のイベントで全国を回りますので、ぜひ会いにきてくださいね!!

「うーん、けっこうムズカシイ」なんていってても上手。

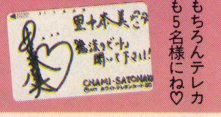
思わず熱中しちゃうの!!　でも、やられちゃった♡

記念すべき上京第1回の私の取材が載るのね。

CHAMI インフォメーション

7／21発売。茶美の2nd『魔法のビート』ポニーキャニオン。

今月もドンと5名に直筆サイン色紙のプレゼント。



もちろんテレカも5名様にね♡

R／茶美ちゃん、ドモアリガトネ!!　ほんと元気いっぱい、夏少女っテナ感ジデシタヨ！　ンジャ、プロフィール&イベント情報デェッス!!

○里中茶美（本名同じ）
○1975年10月14日生まれ。血液型A型。
○身長157cm。B80、W55、H85cm。
○沖縄県出身。

茶美ちゃんの最新シングルと最新情報が聞ける「He BeEテレホン」東京03-360-0000まで。

そしてこの夏、全国30か所あまりを茶美ちゃんが訪れるイベントツアー、「里中茶美、歌う!!〜COME COME HeBeES〜」のスケジュールダッ!!

7／8(土)　新宿NSビル1F広場
7／22(土)　大宮そごう
7／27(木)　鹿児島・山形屋
7／28(金)　堺市・鳳・ウイングス
〃　〃　京阪くずはモール街
7／29(土)　阪神深江・新神戸大プール
〃　〃　神戸・名谷・須磨パティオ
7／30(日)　北姫路・ニチイ北姫路ショッピングセンター
8／2(水)　札幌そごう2F
8／3(木)　旭川・スタジオ9
8／7(月)　倉敷（予定）
8／8(火)　広島（予定）　他

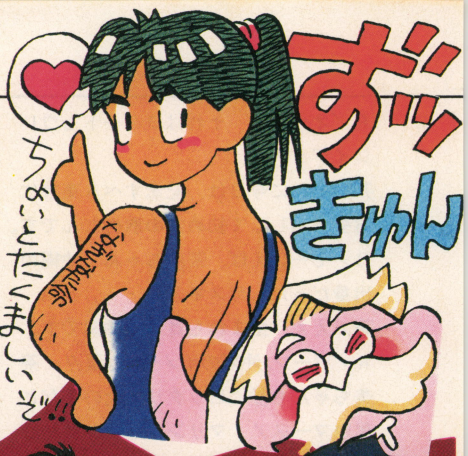
詳しいお問い合わせは、コットンキャンディ　03-5474-0371まで。

撮影／森山成雄　イラスト／近藤豊丸

ANIMATION VIDEO

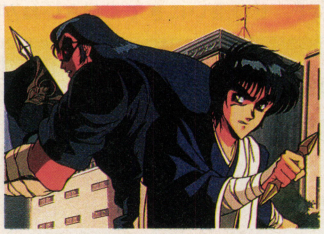
ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン

夏だ！　バカンスだ！　海だ！　水着だ！　ふおっふおっふおっ。ワシは夏が大好きじゃ。なんたって、女の子の肌が年々あらわになってくるからのう。さて今月は、大人気シリーズ3本立てじゃ！



信長の野望を打ち砕け!!
孔雀王2

OVA、映画と、人気ぶっちぎり作品が早くも第2弾発売だ！　8月4日まで君は待てるか!?



もっちろん、人気の王仁丸も大活躍、女性ファンが多いんだ。

（毎度のことながら、本文中ドクトル・グッチーはG、アシスタントのミポリンはM。間違えるでないぞよ。）

G／いけっ！　それ！　そこじゃ!!

M／……先生、何やってんですか。

G／『信長の野望』全国版。

M／……（冷たい視線）。

G／すまんのう、底の浅いギャグで。

M／いいんですよ。長雨のせいで、先生の脳にはカビが生えてんですから。

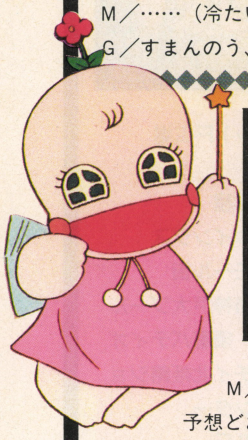
G／そんなこというと、ワシが全部紹介してしまうぞ！　今回の孔雀王は、織田信長が復活して琵琶湖の中から西洋風の安土城が浮かび上がるというぶっとび方じゃ。パワー全開、女の子はかあいいし、信長も超ブキミ、6天使とかいうみょうな怪人も登場。

M／モンスターデザインはあのマッド・ジョージ!!　すごいっ！

G／いちばんおいしいトコロを…。

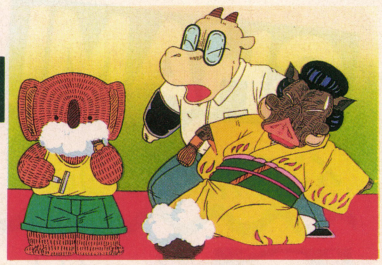
M／やっぴ〜！

ポニーキャニオンより8月4日発売。税別本体価格11,000円。



またまたギャグの大爆発だっ!!
ナマケモノが見てた2
動物村の逆襲

今回もサブロー・シローの関西弁が炸裂！　東映ビデオより7月28日発売！　税別本体価格、8,260円は安いぞ。



M／早くも第2弾登場！　予想どおりですね、先生。

G／うむ、ワシのいうことにマチガイはないのじゃ。えばりッ!!

M／じつはあたし、このアフレコ行ってきちゃったの。サブロー・シローにインタビューしちゃったり…♡

G／こ、このヌケガケぐぁ〜!!　で、話題の春の妖精役のアイドルはだれじゃ！

M／ふっふっふっおせーたげましゃう。とおってもかぁいい、江森浩子すぁんだよ〜ん、ウリウリ。

G／こっ、こんな助手はクビじゃわい！

M／思わず赤面ギャグに泣き、えぐいスプラッタ感覚に笑ってください。……あたしもしかして、失業〜ッ!?

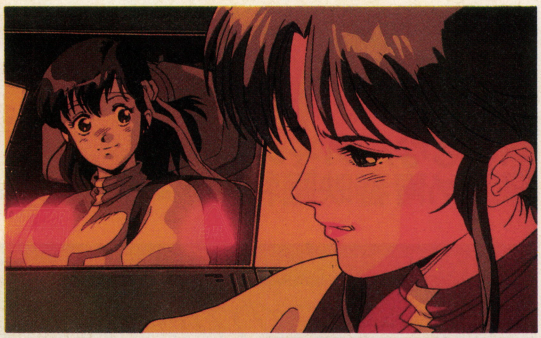
どど〜んとプレゼント

またしても東映ビデオからプレゼント！　キャラクターランクスを8名に。ストライプか千鳥格子を選びP.205の住所へ。

涙・涙の完結編　愛は地球を救えるか!?

トップをねらえ!3

燃えろ！　これが究極のアニメだ！　絶対見るのだ！
ビデオアニメ史上、まさしく最強完全無敵アニメだぜ。



宇宙放射線病に苦しむコーチ。人類を救う作戦とは!?

G／出たぞォ――！　ついに登場、あの『トップをねらえ！』の最終巻じゃい。これを見ずしてアニメを語るな。

M／これは、そのへんにあるような、たんなる美少女メカアニメとは違います。

G／うむ、そのとおりじゃ。ハッキリいってスタッフの熱いエネルギーの集合体なんじゃぞ。

M／と、ところでストーリーは……。

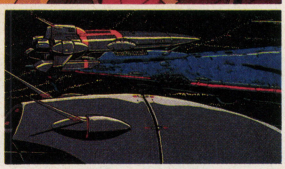
G／うむ。まず、このビデオは5、6話の2本を収録しておる。5話のほうは、ヒロインのノリコたちが地球に帰還するところから始まる。ウラシマ効果のため、10年の歳月が流れていた未来の地球で、ノリコの見たものは!?　一方、地球めがけて接近してくる1億体以上の宇宙怪獣軍団！　はたして地球の運命は!?

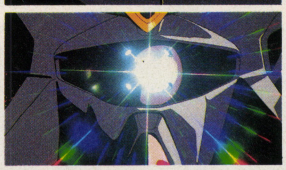
M／ジャジャ～ン！

G／6話は感動の最終回！　起死回生のチャンスにかけて、銀河系中心、宇宙怪獣の巣に殴り込みをかける地球艦隊。進めガンバスター！　人類の未来のために!!

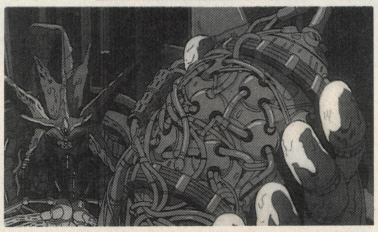
M／ババーン！　いやぁ、マニア泣かせのシーンがいたるところにあって、ウレシイ限りですね。

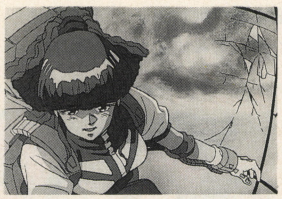
G／ゼ――ッタイ損しないから、ぜひ見てほしいのじゃい!!



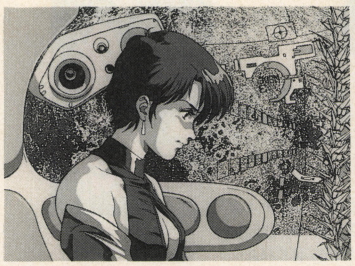


最終話は、アニメ史上に残るド迫力シーンの連続。銀河系全体を揺るがす、マイクロ・ブラックホール爆弾の威力をみよ！　ぶったまげるぞォォォ。





バンダイより、大好評発売中。税別本体価格、1万1400円。さあ買え、やれ買え、もっと買え。



ちなみに第6話はモノクロでィ!?　なかなか味わい深いのじゃ。

こいつぁ豪気だぜ!!
GBプレゼント

双葉社刊ルパン三世ゲームブックシリーズも14巻を数え、このたび感謝を込めての大プレゼント。7巻から14巻まで、5名ずつ計40名にプレゼントだぜィ。希望の巻数を書いておまけコーナーの住所まで。

ドクトル・グッチーの なんでも質問箱

G／今月のなんでも質問箱じゃが、よく考えたら、先月号はプレゼントがなかったんじゃなぁ。

M／そのとおりでし。

G／ではこの場を借りて、今回からわれわれの仲間になる新キャラクターを紹介しよう！　その名も、"ナンちゃん"こと、ナンバ少年じゃ!!

N(ナンバ)／ど、ども……。今年24歳のナンバです。ヘロヘロヘロ。

G／おお、頼もしそうな若者じゃな。彼はじつはな、以前BNNという出版社におったのじゃ！

M／ゲゲ、あの『ウィザードリィ』や『大戦略』のプレイング・マニュアルを発行しているトコでしね。

G／うーむ、こやつもかなりのダイセンリャカーとみた!!　勝負勝負！

N／ヘロヘロ？　いいですよ、ボクはじゃアメリカ軍。グッチーさんは中国軍でどーです？

G／ぐへへー！　ファンタンじゃトムキャットにゃ勝てん!!

M／マニアックな会話でしねー。ちなみにホーネットは使えますね。

G／いやっハハハ！　ナンちゃんにはかなわんのぉ、この色男!!

N／ヘロヘロ。ところでBNNの山本さん、お元気ですか。今度また遊びにいきます。

G／てなわけで、次のページはナンちゃんにまかせたァァァァ――!!

今月の新作ビデオ

熱さもなんのその！怒濤の青春映画特集!!

まず1本目は4大スター共演、ウィノナちゃんも出てるぞ！

ルーカスの初恋メモリー

初恋対策マニュアルに最適。思い込んだら一直線だ！

N／オハコンバンチワ(笑)、老人ボケのグッチーに代わって私ナンチャンがこのコーナーを占拠しました。文句があるなら謝っちゃうぞ！

G／たわけッ！　ワシはボケとらんぞ!!この恩知らずめが。ったく最近の若いもんは……。とにかくあとは頼んだぞ。

N／へいへい、まかしておくんなはれ。てなわけで(どういうわけだっつーの)今回は青春映画特集だぁ！　まずウィノナ♡ライダーちゃんも出ているカンドー青春ドラマ。いじめられっ子のコリー・ハイム君が好きな女の子のためにめげずにがんばる、見て勇気がわくお話。ジョージ・ルーカスの伝記映画じゃありまへん。君もコリー君を見習ってたくましく生きるんだぁ!!

CBS/FOXビデオより好評発売中。定価15,000円(税別本体価格)

ナンパは芸術だ！われらのモリー、あやうし！

ピックアップ・アーチスト

アメリカで大人気のロバート・ダウニーJrとモリーリングウォルド。

N／ピックアップとは〝ナンパ〟のこと。う〜ん、こんなとこからも英語の勉強はできるんだねぇ。

ナンパなナンパ男もモリーちゃんにはマジになってしまう……。

ところで君はナンパするとき、なんて声かける？「彼女〜お茶しない」なんていう死ナンパしてないだろうね？そう、そういう君はこの映画を見てナンパのテクニックを身につけるのだ。われらのアイドル・クイーン、モリーちゃんが天才ナンパ師に追いかけまわされるという、けったいなお話だが、ファンの君らは心配だぁ〜ね。モリーちゃんがピックアップされるかどうかは見てのお楽しみ、お楽しみ……。

それにしても石田純一といいもてるやつは不愉快だぞ。

CBS／FOXビデオより7月7日発売。定価15,700円(税別本体価格)

君はゼロ・ジェネレーションを体験したか？ファッショナブルで危ない青春

レス・ザン・ゼロ

ロサンゼルスを舞台にしたMTV感覚あふれる映像。

N／上の作品でカル〜いナンパ師を演じていたロバート君が、悩める現代アメリカの若者像を見せてくれる、ちょっとヘビーな青春映画だ。

M／そんなことより、私のダ〜イ好きなアンドリュー・マッカーシーが出てるのよぉ!!

N／出たな、ミポリン！　思ったよりかわいいじゃないか。

M／思ったよりはよけいよ。博士のいぬ間に復活よ。

N／原作がアメリカで大ヒットしてゼロ・ジェネレーションというトレンドを生んだことは知ってるかな？

M／アンドリュー君ステキ!!

N／うっ、私のウンチク話が通じない……。

CBS／FOXより8月4日発売。定価15,700円(税別本体価格)

ちょっとアブナイ青春の誘惑。

夏だ、祭りだ、キョンキョンだぁ！

小泉今日子のあんみつ姫

東宝ビデオより好評発売中。定価11,200円（税別本体価格）

G／う〜む、キョンキョンはいつ見てもかーいいのぉ、ムホホ。
N／気味の悪い笑い方せんといてください。引退したんじゃなかったんですか？
G／フフフ、ワシのお気に入りのアイドルのときはヨーダのようにお前の助けにきてやることにしたのじゃ。ありがたいじゃろ。
N／まったくもう身勝手なんだから。
G／年寄りに怖いもんはないのじゃ。お姫様がお城からぬけ出して町娘に変身するというKYON²が倍楽しめる『ローマの休日』みたいな話じゃ。
N／もう年のわりにはアイドルにうるさいんだから……。
G／それにしても今のＣＭのキョンキョンは鼻血もんじゃの。
N／へっへっへっ、例のやつですね。モチロンあっしもチェックずみですぜ。
G／さすがワシの弟子じゃの。

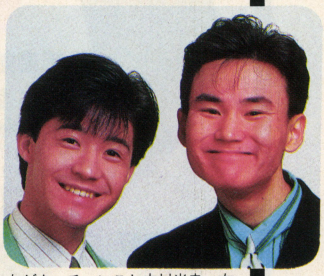
キョンキョンのお姫様ルックだぁ！　お仕えしたいぞよ。

お笑い不足症にこの2本

ウッチャンナンチャン笑いの殿堂1・2

ポニーキャニオンより1・2巻とも好評発売中。定価ともに7,800円（税別本体価格）お笑いの〝イマ〟を見よ。

M／そんいえばアナタってコメディアンだったのね。ウッチャン紹介してよぉ、タイプなの〜。
N／お、おれはあんなブツブツ顔のヒキョーな顔してねェーぞ！
M／まぎらわしいわねぇ。
N／ほっといてくれ。
M／それにしても笑ったわね。
N／今やとんねるずに追いつけ追い越せだもんね。
M／お笑い第３世代っていうんですか。おきゃんぴーやピンクの電話も出てるのよね。
N／私は爆笑問題に注目しておるのだ。
M／テレビで放送されたものを再編集したものだけど未放送シーンもたくさんあるのよね。
N／そう、お笑いのイマを語るにはこのビデオは欠かせません。『夢で逢いましょう』も注目！



左がウッチャンこと内村光良、右がナンチャンこと南原清隆。

お父さん、ごくろうさまでした

会社物語 MEMORIES OF YOU

クレイジーキャッツ再結成!?

ハナ肇はブルーリボン賞、毎日映画コンクールの主演賞などを総ナメの名演。

N／あのクレイジーが再結成!?　植木等復活バンザーイ！といきたいところだが、ザーンネンでした。これはハナ肇が主役の哀感ただようサラリーマン物語なのだ。
M／ふ〜ん、なんかつまんなそうね。
N／な、何をいうか！　バシバシッ。
M／ひぇ〜ごめんなさい。
N／グッチー先生もお気に入りのこの作品をぼーとくすることは許さへんでぇ〜!!　この映画のシブさがわからんよーでは君も大人になれまへん。植木等はワキにまわりながらもとってもナイスな役だぞ。イチオシね。

松竹ホームビデオより好評発売中。定価は15,700円（税別本体価格。税込16,171円）

心にじわ〜と染み入るナンチャン大推薦作。市川準万歳！

今月のおまけコーナー

G／新キャラも登場して、このページはますますおもしろくなるねぇ。
N／まあ、ボクにまかしといてください。へロロロロ〜ん。
M／さあさあ、それよりプレゼントのご案内でし。えー、今回は、双葉社さんのご好意により、ルパン三世のゲームブック、７巻から14巻を５名ずつ、計40名様にプレゼントします!!　ルパン三世ゲームブックシリーズは、

①『謀略の九龍コネクション』第７巻
②『復讐のチャイナタウン』第８巻
③『灼熱の監獄島』第９巻
④『密林の追撃』第10巻
⑤『華麗なる挑戦』第11巻
⑥『九龍クライシス』第12巻
⑦『黒い薔薇のノスフェラトゥ』第13巻
⑧『悪党どもの黙示録』第14巻

以上でし。さらに、⑨里中茶美ちゃんサイン色紙　⑩同じくサインテレカさらに東映ビデオさんから、⑪ナマケモノが見てたパンツ　を、①〜⑪まで、それぞれ５名様にプレゼント!!　希望商品と、なんでも質問箱の質問、住所、氏名、年齢を明記のうえ、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第２ビル（株）新企画社ポプコム編集部Ｄr.グッチー８月号プレゼント係まで。８月８日消印有効！

チャーリー江崎の

トイズ・ワンダーランド

TOY'S WONDER LAND

第4回・時代劇なりきりグッズ特集の巻

『女ねずみ小僧』『遠山の金さん』etc.と最近、名作のリメイクが立て続けに登場し、世代を超えた興奮を呼んでいる時代劇シーン。今月は、東映時代劇の聖地京都まで赴いて集めてきた、まげものグッズの特集だァ。

❶忍者人形（930円）

関節が動く忍者版アクションドール。手首、足首もバッチン曲がるので、シェ～～やオカマのポーズも、ほれこのとおり。君ならではのおちゃめポーズを考えてみよう!! ニンニン

❷手裏剣（1個／500円）

ヤスリで磨けばホントに使えそう!? 手ごたえズッシリの鉄100%。上が甲賀流十文字型、下が伊賀流卍型じゃ。

❸御用提灯かき氷（300円）

中身のかき氷を食べ終わったあとも、ケースの提灯はコップに使えるよ。

❹唐草模様風呂敷（700円）

時代を超えて今なお伝わっている泥棒稼業のC.I.グッズ(!?)。さりげないお洒落に◎。

❺水戸黄門印籠（950円）

「ここにいてくださらないやつにはこうだ!! ピエ～ッ!?」とケンカ相手も思わずひれ伏す黄門印籠。渋い光沢が質感出てる。

❻キセル（1,000円）

「ってこたァ何かい?」と斜に構えて一服すれば、イキな番頭はんのでき上がり。

❼でんでん太鼓（1,980円）

「おっ、この音この音……祭りとケンカが三度の飯より好きなあっしは、太鼓の音に血が騒ぐぜ!!

❽陣傘（1,000円）

悪代官の扮装には欠かせない、三ツ葉葵の紋入り陣笠。合成樹脂製なれど、表面の漆で拭いた感じが本物にクリソツじゃ。

❾十手（650円）

「よしっ、ハチ行くぜっ!!」スタタタ……。大江戸八百八町の治安を守る、岡っ引きの必携アイテムがコレよォ!!

シャー!

●今月紹介したホビーを読者各1名にプレしちゃうぞ// 官製はがきに希望の品名と特集の感想を書いて編集部「トイズ・ワンダーランド」㊐係まで。発表は発送をもって代えさせていただきマス。

撮影／塩見一郎

たたっ斬るぜ!!

⑩非公式・丁半セット（1,200円）

あくまでも数当てゲーム、健全なボブコム読者は賭けごとなんてダメよん！

⑪ゼンマイ寿司（1個／450円）

江戸っ子だってねぇ、寿司食いねぇ……。お!? なんてこったい。寿司の野郎逃げちまいやがる。ゼンマイで歩くたァ、あっしも1本とられたね。

⑫せんべいぶとん（980円）

これがホントのせんべい布団……なんがめてるだけでお茶が欲しくなりますなァ、御隠居。

⑬忍者刀（620円）

電球入りで刃先が輝く和製ビームサーベル。光の色は白、赤、青、緑の4色に変わるのダ。

⑭紙製・紙ふぶき（380円）

遠山裁きの名調子がお白州に轟き、桜がパァ——ッと散って、一件落着。雰囲気満点の宴会御用達、盛り上げグッズ。

⑮ゴム製時代劇カツラ（1,200円）

町人（右）、芸者（左）のほか、殿様なんてのもあるでよ。ゴム製なのでどんな頭にもベターフィット。

⑯大名衣装 裃・袴セット（3,800円）

紋が選べる大名変身セット。色は赤青黒緑黒の5色が選べるよ。

⑰刀（1,980円）

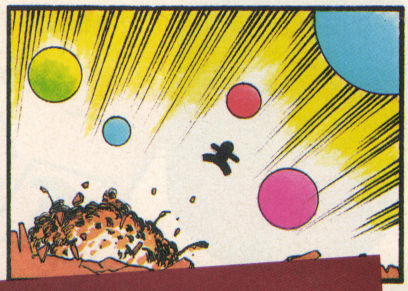
「今宵のムラサメは血に飢えておる……」なんて感じで刃先をベロリすれば、眼狂四郎の雰囲気タップリ。グリップの握りの感じもせっしゃのお気に入り。

●問い合わせ先
①②③⑤⑧⑨⑬東映太秦映画村☎075-872-8785 ⑥小泉商店☎262-4435
⑦⑩⑪⑮⑰キティランド☎03-409-3431 ④⑫⑭博品館トイパーク☎03-571-8008

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

ハラハラドキドキ、度胸が勝負のカードゲーム『スタン』。どうすりゃいいのさ？　思考が決め手の『ラック・オー』。今月は動と静、2つのタイプのゲーム。キミはどちら？（←先月と同じ）



スタン

もう1枚とる？ それともやめる？ ハムレットよろしく悩んでいては、いつまでたっても始まらない。こうなりゃ勝負。運とカンで、きっと道は開ける！ 『ウノ』ファミリーの興奮カードゲーム。

運とカンと度胸で勝負！

オリジナル・カードゲームとして人気が高いのは、やっぱり『ウノ』。アメリカでNo.1の人気、というキャッチフレーズはダテじゃない。その『ウノ』のメーカー、Games Limetedの最新作ゲームが、日本の代理店トミーから発売された。今回紹介する『スタン』がそれ。パッケージを含めてデザインは、いつもの『ウノ』のファミリーのそれだけれど、ゲームの内容はまったく違うゲーム。そのへんは、ほかの『ウノ』の仲間、『スキップ・ボー』や『オーノー99』も同じだから、誤解のないように。

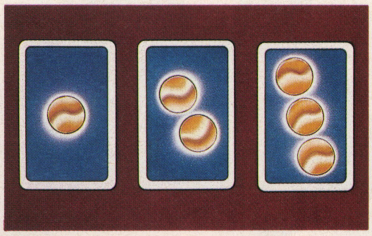
さて、『スタン』だ。このカードゲーム、はっきりいってルールはシンプルそのもの。運とカンと、そして度胸で勝負！　という、考えてみればけっこうヤクザなゲーム。それだけに、よけいなことはいっさい考えずのめり込める、というタイプのゲームなのだ。

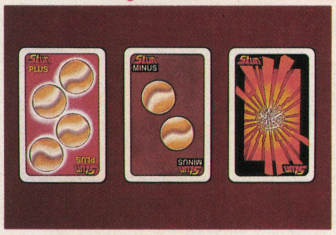
目的は、これも単純。カードの山から「好きなだけ」カードをめくって自分の前に集め、集めたカードが「ある条件」になるとチップがもらえる。このチップを早く5枚集めれば勝ち、というもの。「好きなだけカードをめくる」というところに、何やら新しさと陰謀のニオイ（？）が感じられるけれど、とりあえず先に進もう。

ノーマルのカードには、玉のイラストが描いてある。種類は1～3までの3つ。描かれている玉の数がポイントになる。このポイントが15以上になればチップ1個、ピッタリ15になればチップが2個もらえる。これが、さっきいった「ある条件」。ようするに、ポイントが15になるようにカードを引いてくれればいい、というゲームなのだ。

ということなら、カードは好きなだけ引けるからそれでもうおしまい！　とはならないのが、いつものパターンだね。この『スタン』も、特殊カードがちゃんとあって、ゲームの展開をスリリングなものにしているのだ。

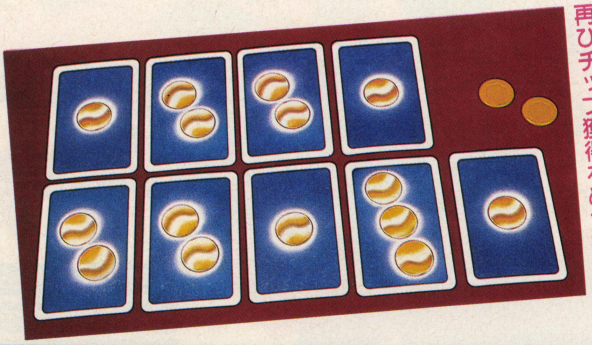
カードは全部で6種類。まずは、1～3つ玉カード。カードの玉の数がポイントになる。





特殊カード。左から4ポイントプラス、さらにチップが1つもらえる「スタンプラス」。2ポイントマイナス、チップも1つ没収という「スタンマイナス」。これが出ると、手もとのカードをすべて流さなければならない、最悪の「スタン」カード。

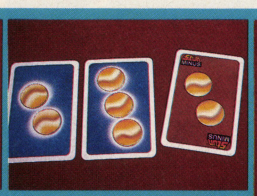
スタンの基本は、カードを引いてくること。何枚引いたってかまわない。そのカードの玉の合計がポイントになるのだ。



そして、15ポイントを越えれば、チップ1枚。ピッタリ15ポイントならチップが2枚もらえる。カードを場に流して、再びチップ獲得をめざせ！

その特殊カードは、全部で3種類。まずは「スタンマイナス」カード。このカードを引いてくると、集めたカードの合計ポイントを2マイナス、そのうえチップを1枚とられてしまう（チップがなければそのまま）。でも、これはまだいい。カードを引くことは、まだ続けられる（もちろん、望めばだ）。問題なのは、「スタン」カード。これを引いてしまうと、今まで集めてきたカードは、その時点でチャラ。場に流さなければならない。しかも、自分の番は、そこでおしまい。次の人に順番を回さなければならないのだ。チップがそのままなのは救いだけれど、それだって極悪なカードには違いない。

「スタンプラス」カードが来た！　4ポイントプラス、さらにチップが1枚もらえる。マンモスラッチー！　（©酒井法子）



とはいえ、そううまいコトばかりじゃない。「スタンマイナス」は、2ポイントマイナス。そのうえ、チップを1枚とられてしまう。アンラッキー！　（©はなし）

極悪！　「スタン」カード。せっかく自分の集めたカードが、すべて流されてしまう。なんということだ！

うまくいけば、何回か引くうちに（運がとびきりよければ1回で）、これくらいのポイントになる。11ポイント！　もう少しだ。

でも、アンラッキーなカードだけでなく、ラッキーなカードもある。それが「スタンプラス」。4ポイントプラスし、しかもチップがもらえるのだ。希望を捨ててはいけない。

というわけで、この『スタン』は、ポイントのカードを集めつつ、「マイナス」や「スタン」を避け、逆にほかのプレイヤーには、そういった極悪カードを引いてもらう、というゲーム。カードが「好きなだけ」引けるというのは、結局どこで引くのをやめるかを見きわめる、ということなんだね。カードの山が少なくなれば、どのカードがあと何枚あるかっていう推理ができるけれど、それ以外の局面は、やっぱり運と度胸しか信じるものはないのだ。

コツコツとポイント稼いでも、「スタン」1枚でダメになるし、せっかくとったチップも、「スタンマイナス」でとられてしまう。逆に、「スタンプラス」が出れば、チップはもらえる。その場で逆転も可能、という展開がこのゲームの魅力。ちなみに「スタン」は「よろめく」という意味。キミたちも、さっそくよろめいてみようね。

トミー　1,200円（税別）

次に引くカードは？　ひょっとしたら「スタン」！　やめようか、それともう1枚引く？　緊張の一瞬！

登場！ ペナントレース'89年度版

このコーナーではもうおなじみ、シミュレーションゲームの『熱闘12球団ペナントレース』。その89年度版が発売されたぞ。去年のデータをもとに、新しくなった選手データ。シーズンたけなわの今、自分たちでペナントを争ってみるのもいいね。実際の結果とは、また違ったものが出るかもしれない（ね、大洋ファンのブルックリン？）。選手カードだけの別売りも、もちろんあります。

ホビージャパン　4,300円　選手カードのみ　3,000円（税別）

前に買った人には、カードだけのセットも。

ラック・オー

ラックに立てられたカードを、うまく小さい順に並べる。でも交換できるのは、トレイにあるカードだけ。手にあるカードも使いたいのに……。新型スワップ&ソーティングゲーム（？　交換して並べるってことさ）。

とにかく並べりゃいいんだけど……

『スタン』と違って、静かに進むのがこのゲーム。といっても、べつにうるさくプレイしてはいけないという意味ではない。展開が、流れる川のごとく、たんたんと進行していくゲーム、ということ。こういうのを、よくあるいい回しで表すと「シンプルだが、しかし奥が深い」という。それが、『ラック・オー』だ。

セットの内容は、1〜60までの数字が書かれたカードが1枚ずつ60枚（そんなの、計算しなくてもわかるね）。それに、山札と捨て札を置くトレイ、そして、カードを立てるラックが4つ入っている。目的は、各プレイヤーのラックに立てられた10枚のカードを、手前から小さい順に並べる、というそれだけのこと。やっぱりシンプルなんだね。

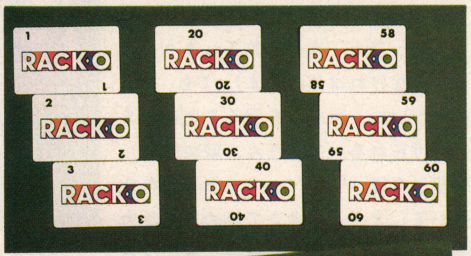
ゲームの進行は、まず各プレイヤーが10枚ずつカードを引いて、自分のラックにセットすることから始まる。使うカードの枚数は、人数によって違ってきて、たとえば2人なら1〜40まで、4人なら1〜60の全部というぐあいだ。セットが終わればさっそくスタート。今いったように、カードを並べていくわけだ。ただし、並べ替えのルールは、次の2つだけ。

1．トレイの山札から1枚カードを引いて、ラックのカードと交換する。交換したカードは、捨て札の山へ。また引いたカードが気に入らなければ、そのまま捨ててもかまわない。

2．捨て札のいちばん上にあるカードとラックのカードを交換する。交換したカードは、これも捨て札の山へ。途中で気が変わって交換を中止するのは、この場合ペケ×。

ということはですね、ラックに立ててあるカードどうしは交換できないのだ。これはけっこうツライルール。ラックの中に使えるカードがあっても、位置がおかしければ、結局そのカードはいらないことになる。もったいないと思いつつも、交換して捨てなければならない。頼れるものは、捨て札にあるカードか、山札から引いてくるカードしかないわけだ。

そこで作戦。とりあえずいちばん手前（小さいカードね）、もしくは奥のカード（大きいカードです）を決めると、あとあとラク。といっても、そうそう



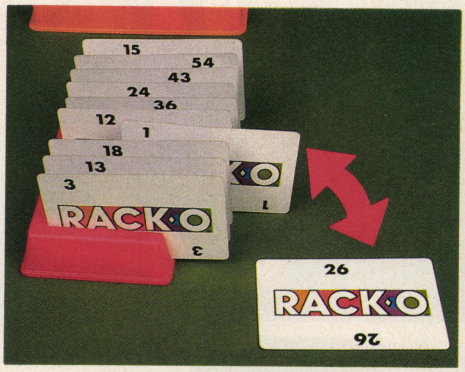
カードは、1〜60までの数字が書かれたものが、各1枚ずつ60枚。プレイする人数によって、使うカードの枚数が違う。

トレイ。山札（左）と捨て札の2つがあって、プレイヤーは好きなほうのカードを引いて、手持ちのカードと交換できる。山札の場合だけ、いらなければそのまま捨てられる。

ゲームスタート。ラックに並んだ手持ちのカードを、トレイのカードと交換して、早く順に並べるのだ。

5を引いてきた。とりあえず、いちばん小さいカードにしておくか。

交換して、いらなくなったカードは、捨て札のところに捨てる。



1のカードが、ラックの中央にあっても、しょーがないんだよな。というわけで、交換。でも、こういったカードを捨てると、次のプレイヤーが、だいたい得することになる。うーん。

出た、60！やっぱり交換したくなるのだ。うまく使えば、ジャマもできるかも……。

小さい、もしくは大きいカードが引けるわけはないから、ラックの中間にあたるカードを交換しつつ、戦況を見ることになる。そうしているうちに、山札からお望みのカードを引いてくることにもなるし、前のプレイヤーが捨て札に欲しいカードを捨てたりして、思わず「ラッキー！」ということもあるわけだ。

逆に、自分が捨てたカードが次のプレイヤーに利用されるのは、イヤな気分。とくに、中間に10以下や50以上のカードがあって、これを交換で捨てなければならないときは、みすみす次のプレイヤーに有利にさせるようで、気が進まない。でも、そうしなければ、自分の手が進まないし……、だいたいそんなカードが使えない位置にあるからいけないのだ！——なんていうジレンマも出てくる。そうしてみると、捨て札にあるカードも利用できるというのは、けっこうよくできたルールだったりするね。

さて、そうこうしているうちに、小さいものから順にカードが並べばOK。「ラック・オー」と宣言して1ラウンド終了。「ラック・オー」のプレイヤーに75点、そのほかのプレイヤーは、手前からちゃんと並んでいる枚数に応じて、ポイントが与えられる。たとえば、3枚めまで並んでいれば、15点——ラックの左に書いてある——というぐあいにね。そうやって、何ラウンドかプレイして勝敗を競うのだ。

やり方としては、このほか正統派と呼ばれる「ボーナス・ラック・オー」というものもある。ルールは同じだけれど、ポイントのつけ方がちょっと違う。ボーナスポイントというのがついてきて、これは「ラック・オー」したとき、連続した数字が3枚以上並んでれば、その枚数に応じてボーナスがもらえるというもの。たとえば、「25, 26, 27」と並んだカードがあれば、50点のボーナスになる。同じように、連続したカードの枚数が、

4枚……100点
5枚……200点
6枚……400点

となるわけ。この「ボーナス・ラック・オー」は、ラウンド制で早く500ポイントを稼いだプレイヤーが勝者となるから、ボーナスポイントをうまく狙えば、大逆転だって夢じゃない。そう簡単にはいかないけれど……。

冒頭でいったように、『スタン』のようなスリルはなく、考えるゲーム。最初にセットされたカードがとんでもなくバラバラで、「どうすればいいんだ！」と思ってしまうのを、なんとかうまく「ラック・オー」の状態にするのは、達成感もあってウレシイもの。それだけに、途中で終わってしまうと、努力がムダになって、逆にむなしく思えてきたりしてね。思考派のキミへ。

MILTON BRADLEY COMPANY／トイボックス　1,800円（税別）

なんとか、カタチになってきた。あと一枚、25のところを交換すれば……。

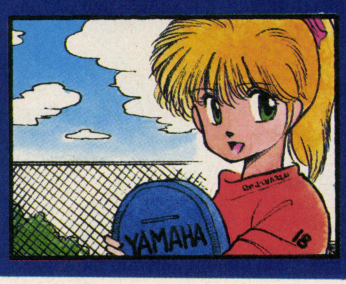
完成！「ラック・オー」と大きい声で叫んじゃおう。（↑恥ずかしがってはいけません）

正統派「ラック・オー」では、ちょうど順番になった3枚以上のカードがあれば、ボーナスポイントがもらえる。これは3枚だから、50ポイントのボーナス。

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

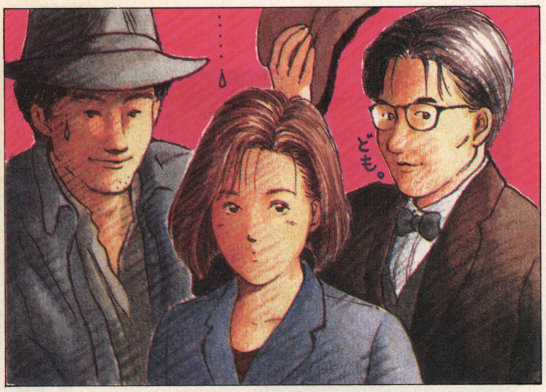
〒101 東京都千代田区神田神保町2-26
☎03-264-8031

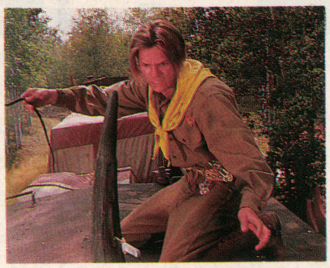


▶こんぱち&ブルックリン+く〜みんの◀

映画にもいろいろある MOVIES

ア、ソレー。♬あ〜つい夏が、またやってきたよ、とくらぁっ。こういう暑苦しいときこそ、ホットな映画を見てスカッとしたい。というわけで、今月は大作ぞろいの4ページ。燃えるゼッ!!





リバー・フェニックス。インディ少年は、昔からムチの使い方がウマイのね!?

クールな美女との口づけは、片目を開いて。女の心と身体はひとつじゃないから信用しちゃダメね。

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

インディ•ジョーンズ 最後の聖戦

スティーブン・スピルバーグ監督　ＵＩＰ配給　7月8日公開

夏休みはコレだ! ついに日本上陸。 シリーズ最新作が 映画館へ走れ!!

ブルックリン（以下ブ）夏休み映画といえばコレにつきる。われらがインディ・ジョーンズが帰ってきたぞ!

く〜みん（以下く）まあまあ、落ち着いて。でも、はぁ〜（タメ息）、とってもおもしろかったわ。愛しのコネリー様が相変わらずス・テ・キ♡

こんぱち（以下こ）あのハゲかたがおしゃれだよね。ハゲがあんなに似合う俳優はほかにいないよ（笑）。

ブ　そう。ここ数年、『アンタッチャブル』『プレシディオの男たち』『ハイランダー』『薔薇の名前』と、主演というより脇に回って絶好調だ。若者を暖かい目で見守る父親的存在感がとってもいいね。で、今度はインディのお父さんを演じてるわけだ。

『ワーキングガール』では情けなかったけど……。

く　ちょっぴりエッチでいたずらっ子のお父さん。すっとぼけててお茶目なの。親子そろって何度も絶対絶命の危機に遭遇しちゃうのに、とぼけて笑わせてくれるんですね、これが。

こ　うん。ハラハラして見てるんだけど、ぜんぜん悲愴感がない。だからこの映画はあと味がさっぱりしてていい。

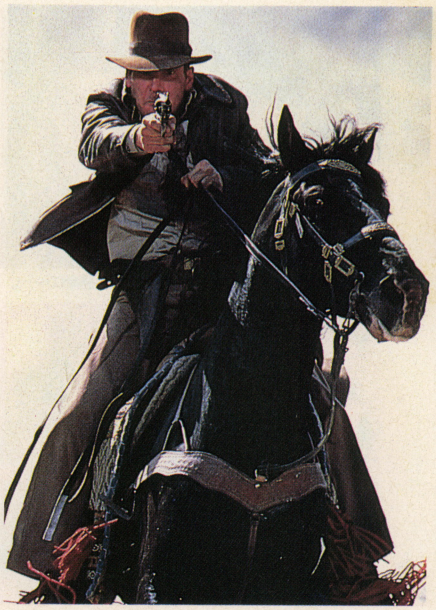
ブ　今度は、またまたナチと対決。ストーリーとしては、『失なわれたアーク』の続編といった感じだね。

こ　雰囲気も、2より1に近い。2は、これでもかのノンストップアクションで堪能させてくれたけど、今回はわりとストーリーやキャラクターを重視してるからね。

く　はい。とくにインディの少年時代や父親とのやりとりを描いているから、彼の人間性がちょっぴり身近に感じられて、感情移入ができるわけね。

ブ　そうだね。ジュニアって呼ばれて

親子そろってナチに捕らえられ、風前の灯に。



決めのポーズのハリソン・フォード。彼の乗馬はGOOD!

ナチスと美女（アリソン・ドゥーディ）。

ハリソン・フォードがムッとしたりする。今までは無敵なヒーローでやたらにタフなオジサンだったけど、今度はひと味もふた味も違う。

㋕　小年時代のインディも冒頭で登場するけど、リバー・フェニックスが演じてて、コレがなかなかハマリ役。

㋔　スペインの宝物か何かを盗掘してる悪党から、宝物を取り返して逃げるのね。走ってる列車の屋根を追いかけっこをしたりする。

㋖　〝大列車強盗〟のノリでね。

㋔　それから今度の女優さん、なかなかのクールビューティだわ。スピルバーク映画の女優ってキレイな女(ひと)いないじゃない？

㋖　うん。たしかに（笑）。アリソン・ドゥーディって人だけどちょっと謎めいた感じの美女。ハードボイルドの世界が似合いそうな女だね。

㋕　まあとにかく見てください。最後の作品ってのがじつに残念だけど、とにかく全編、ダレるところがない、スリリングでメチャ楽しい映画だよ〜ん。

世界最強コンビの復活だ！

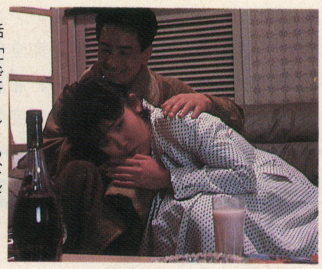
ご存じ、世界の映画界をリードするBIGな2人。ディズニーからホークス、クロサワなど、'40〜'50年代の娯楽映画の遺産を現代によみがえらせたエンターテイナーたちである。向かって左が、スティーブン・スピルバーグ監督、右が製作総指揮を受けもつジョージ・ルーカス。映画史上興行成績トップ10のうち7本もの作品を監督しているスピルバーグ。『スターウォーズ』第1作以後、監督としてより製作者として数々の大ヒット作を送り出しているルーカス。向かうところ敵なしの2人である。

バカヤロー！2「幸せになりたい。」

成田裕介 他監督　松竹配給　7月8日公開

幸せになりたい人の合い言葉 それが「バカヤロー！」

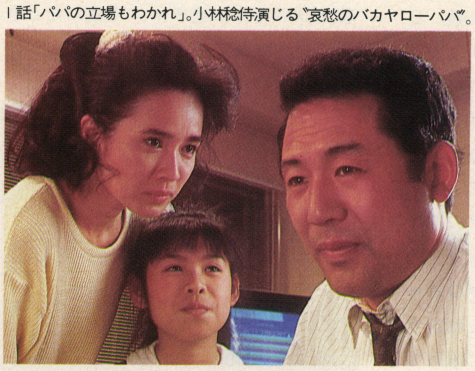
2話「こわいお客様がイヤだ」



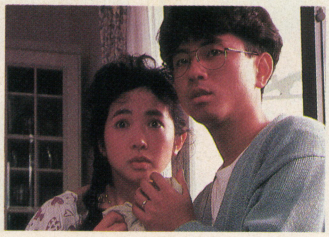
4話「女だけトシとるなんて」

「ブワァカヤロー」のひと声で、日本全土を狂気の笑いに巻き込んだ、あの〝ストレス解消ムービー〟『バカヤロー』の第2弾だ。脚本・総指揮はもちろん森田芳光。今回も4作品が入ったオムニバスで、それぞれこれからメキメキ頭角を現しそうな、4人の若手監督が演出している。

作品によってシチュエーションは変わっても、主人公のキャラクターがなぜかソックリなのが、このシリーズのミソ。マジメで気はやさしいのだけど、ちょっと弱気でカッコ悪い、いわゆるひとつの〝小市民〟が、周りから不当に虐げられているところからお話がスタートするというワケ。初めはヘラヘラしながら耐えて忍んでいる主人公の頬がひきつり、青スジが浮かんでくると、見ているほうは例の言葉がいつ爆発するのかワクワク待つことになる。ま、ノリとしては水戸黄門の印籠と同じだね。さて、今回の4作品の中でいちばんポプコム読者に見てもらいたいのが、3話の「新しさについていけない」。ほとんど理不尽な、パソコンの新製品攻勢に泣かされたことのあるキミなら、きっと笑えるゾ！



1話「パパの立場もわかれ」。小林稔侍演じる〝哀愁のバカヤローパパ〟。



3話「新しさについていけない」のフミヤとオギノメ（姉）。

TWINS

ツインズ

アイバン・ライトマン監督
ＵＩＰ配給　8月5日公開

科学が生んだ、カッ飛び双子のコメディ

これが噂の２人、シュワちゃん扮するジュリアンと、デビート扮するビンス。

やってきましたよぉ〜。シュワルツェネッガー初挑戦のコメディ。監督は『ゴーストバスターズ』のアイバン・ライトマン。と、くれば、おもしろくないわけがないでしょ！

ときは今から36年前。政府の極秘プロジェクトが実行された。IQがずば抜けて高い物理学者、世界的スポーツ選手など男６人の混合精液（すごい！）を、美しく才能ある女性に提供。完全無欠の人間が誕生、のはずが……。産声を上げたのは、限りなく神に近い完璧な子。そしてもう１人。実験の副作用で欠点ばかり集まった子ども！　双子だったの！

全知全能の子ジュリアスを演じるのが、われらがシュワちゃん。孤島で最高の教育を受け、最高の教養、頭脳、肉体、そして超ピュアな気持ちの持ち主。とっとと孤児院に送られたかすっ子ビンスは、個性的コメディ・センスを持つダニー・デビート。あのシュワちゃんのコメディ演技、歯むき出しの笑い顔、おみごと！　シュワちゃんのファッションにも、注目して。ブカブカ膝下半ズボン、よれよれハイソックスに異様に大きいバッシュ。あの、黄金の肉体を包むのがこれョッ！　２人の再会、母親探しの大冒険、兄弟の心のふれあいと、２人の笑いのアンサンブルは絶品！　２人が並んで出てくるだけで、おかしくてたまらない。これも、ダメ男だけど憎めない小柄なデビートの熟練演技があってこそ。なんとシュワちゃんの初ラブシーン（それも床の上で）もおがめちゃう。笑えて、心あったかくなれて、ひと味違うシュワちゃんを楽しめるなんて。もう、この映画見るしかないわネ。

この実験は、成功？　失敗？　別れ別れの運命に……。

シュワちゃんの彼女！　きれいだねぇ。

家族ができる幸せでいっぱいのツインズ。

もう、完全に２人の世界！　話題のラブシーン　相手役はケリー・プレストン。

ELVIRA Mistress of the Dark

エルヴァイラ

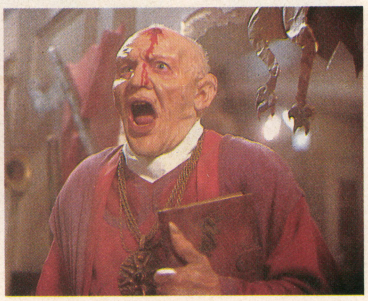
ジェームス・シニョレーリ監督
日本ヘラルド配給　7月下旬公開

B級ファンが、泣いて喜ぶセクシー・ホラー・コメディ！

またまたアメリカから、とんでもないキャラクターがやってきた。パイナップル・ヘアーにデカパイチラチラのド派手なドレス、クマドリメイクでみんなをアッ！　といわせるスゴイ女。その名も〝エルヴァイラ〟。彼女が演じるのは、Ｂ級SF専門のTV解説者の役なんだけど、現実にも、自分のTV番組を持っていて、ヘンテコリンなＢ級、Ｃ級映画を紹介している、アメリカではチョットした人気者なのだ。今回の映画の中でも、大ボケ〝金星ガニ〟が暴れ狂う『金星人地球を征服』や、巨大トマトが人間を襲いまくる、マニアの間では伝説的な迷作『殺人トマトの逆襲』なんていうゲロゲロムービーのオンパレード。これを見るためだけでも、劇場に駆けつける価値アリだよ。本編のほうも、もちろんＢ級映画の王道を行く、堂々たる（？）できばえ。この手の映画のファンには、文句なしで楽しめるハズ。超大作や名作の連チャンで疲れたとき、こういう映画でバカ笑いするのもいいんじゃない!!

セクシー・シーンもたっぷりあるよ。

パンクだねぇ。



闇の帝王をめざす、オッチャンだぁ。

子熊と、右足に傷をうけたオス熊。感動の出会いのシーン！

THE BEAR

子熊物語

ジャン＝ジャック・アノー監督
東宝東和配給
7月15日公開

自然に抱かれて生きる子熊の物語

ジリジリと追いつめるハンターたち。

ちょっと待ったっ！　この映画、そんじょそこらの〝動物もの〟映画じゃないのヨ！　『薔薇の名前』で中世の雰囲気を伝えてくれたアノー監督が、厳しく優しい大自然を描いてくれてる。よけいなナレーションなんか、いっさいなし。聞こえるのは、遠くの鳥の声、風と渓流の音、その中で生きる獣たちの荒い息。カナダの大自然を背景に、母を亡くした子熊、父親のような孤高の雄熊（背中に男の魅力、感じるワ）。それを追うベア・ハンター。はっきりいって、男の世界ヨ。きっと、優しく、強い、気持ちになれるワ。

THE BURBS

メイフィールドの怪人たち

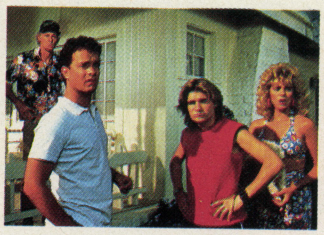
ジョー・ダンテ監督
UIP配給
7月22日公開

真夏の夜の大騒動！ホラー＋コメディ

困った顔がピッタリっ！トム・ハンクス。

暑いわねェ〜。そのうえ暇をもてあましたりすると、ひょんなことが気になりだすものヨ。というわけで、夏の休暇中、家でゴロゴロしていた中年男3人。新しく越してきた不気味な一家、クロペック家。芝生はぼうぼう、家は荒れ放題。夜中、地下室ですごい機械音がする、庭に何かを埋めてるようす。と、暇人3人組のかっこうの餌食に。そんなときに、街の住人ウォルターが消えたっ！　とうとう、大の男3人は、クロペックへ乗り込んでいく。大騒動の始まり、始まり。

主演は、頼りなげでプックリほっぺをツネツネしちゃいたいトム・ハンクス。ついつい人のペースに巻き込まれちゃうまん中の少年、コリー・フェルドマンよ。



レイ役。あきれながらも冷静に夫を見守る妻キャロルに、キャリー・〝レイヤ姫〟・フィッシャー。ホラーとコメディが同時に楽しめちゃううれしい映画。この暑さ、笑いで吹き飛ばすしかないネっ！

QUATRE AVENTURES DE REINETTE ET MIRABLLE

レネットとミラベル四つの冒険

エリック・ロメール監督
シネセゾン配給
7月中旬公開

ごくフツーの風景の中で、少女たちのささやかなできごと

田舎で2人の出会い。赤い服、目にしみるう。

うーん、幸せ。小気味よい短編小説を読み終えた気分。そんな気持ちにさせてくれる作品ヨ。

田舎育ちの画家志望レネットと、パリの学生ミラベル。2人の少女が出会い、互いに影響されながら都会で共同生活を始める。そこで起こる、ちょっと不思議で、ほんのりおかしい小さな小さな4つの冒険。微妙な変化を捕らえ、現代を描くロメールが、短編4つのオムニバス形式で語る。

2人が出会う小道の草の匂い、夜明け前の静寂の一瞬〝青い時間〟の冷たい空気の感触。わずかに変わる空の色。映像だけで、心にしみるほど感じることができるなんて！　自分の思いを語ろうとするとき、揺れ動く少女たちの表情。フランス独特の嫌味さを持つ大人たち。見てるだけで微笑(ほほえ)んじゃう。

この映画は、五感、すべてで受け取めて。もう、ロメール大好きっ！

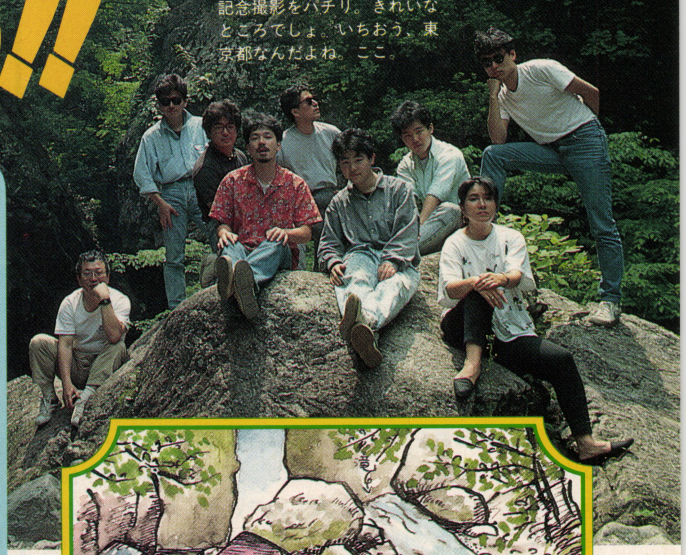
楽しそう。おしゃべり好きのレネットの表情、いいネ。

都会っ子、ミラベル。レネットの部屋で〝青い時間〟を待ってる。

偏屈なカフェのボーイにからまれる2人。

こんぱち&ラ・バンバ荒木の
AV探検隊夏休みSPECIAL

ハイテクキャンプに出かけよう!!



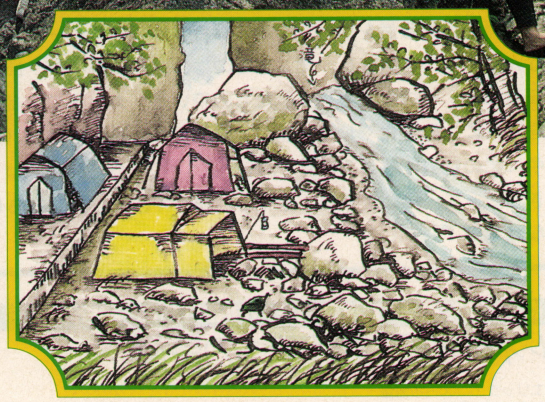
記念撮影をパチリ。きれいなところでしょ。いちおう。東京都なんだよね。ここ。

ハイテクキャンプってナンダ?

ポプコム読者のみんな、夏休みの計画は、もう立てたかな? ナヌ、エアコンの効いた部屋に閉じ込もってパソコンするだと〜!? ぶわっかモーン!!「日焼けしたパソコン少年が好き」ってナンノもいっておったろうが。

夏はキャンプじゃ! ただのキャンプじゃないぞ、8ミリビデオやラップトップパソコンを大自然の中で楽しむ、ハイテクキャンプじゃ〜!!

ソニーのハンディカムスポーツ。防滴仕様だから、キャンプみたいなときにはもってこい。¥198,500(税別)



1989.6.1. PM2:00 AV探検隊 現地到着

「やっぱり、キャンプは川原でやりたいよな」そんな意見をもとに、われわれAV探検隊9人は4台の車に分乗し、東京は西多摩郡、檜原(ひのはら)村の秋川渓谷へと向かった。ハンディ無線機で連絡をとり合いながら走ること2時間、まさに「大自然!」って感じの目的地に到着。探検隊員一同、その美しい景色にワクワクしちゃったのである。

「ここはこうなって、と」苦労しているようです。

PM3:00 まずはテントの設営だ!

記念撮影をすませたあと、われわれはテントの設営にとりかかった。

川原にゴロゴロしている大きな石をどかして平らな場所をつくり、そこにテントを張ることにする。

都会の雑踏を抜け出して、川のせせらぎを聴いていると、なぜか子どものころに戻ったような気持ちになるから不思議だ。

「あれーっおかしいなぁ、部品があまっちゃうぞ」なんて、みんなでわいわいやりながらテントを組み立てていると、すっごく楽しい。まるで、秘密基地でも作っているような感じでさあ。でも、ホントはキャンプに行く前からテントを張る練習をしておかなきゃダメなんだぜ。

働いているようすを8ミリビデオに録画し、あとでみんなで見ることにしよう。キャンプって、それだけでもおもしろいものだけど、ビデオを持っていくだけで、その楽しさが何倍にも広がる。あとから見て大笑いできるし。

設営が終わったら、川原の大きな岩の上でひと休み。汗ばんだ体に、渓谷をわたるさわやかな風が心地よい。

得意げなポッキー。でもあと2張り残ってるよ。

ジャーン!! 完成だっ

このカレーは、本当にうまかった。

PM4:30 心ウキウキ豪華ディナーの準備だ!

キャンプでいちばん楽しみなのは、なんといってもゴハンの時間。でも、食べることより作ることのほうがおもしろかったりして。めったにできない経験だもんね。

◆

キャンプのディナーの定番といえば、やっぱりカレーって感じがするよね。もちろん、ＡＶ探検隊も、この日のメニューにカレーを選んだ。さらに、栄養のバランスを考え、センイを補うためにサラダをつけて、そのうえバーベキューまでやってしまおうという、ちょっと欲ばりなディナーを計画した。

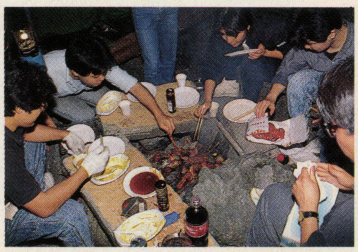
カレーとごはんは、ホワイトガソリンを使用する、火力が強くて便利なバーナーで調理した。ごはんがちょっとコゲちゃったりしたけど、そういうのがまたいいんだよね。いかにも自分たちで作ったって感じで。

川の水で冷やしたビールを飲みながら（未成年のキミはマネしちゃいけませんっ!）食べたカレーは最高!! ホントにうまかったなぁ。じゅるる……（ヨダレの垂れる音）。

ン!? 待てよ、たしかメニューには、まだバーベキューが残っていたはず。カレーだけでおなかいっぱいになっちゃった……といいつつ、これまたキレイに食べてしまった。

じつはこのバーベキュー、鉄板や金網を使わないで、たき火の中に放り込んで熱くなった石の上でジュージュー焼いたものなんだ。これがウマいのなんのって、おなかいっぱいだったはずなのに、「オイ、オレの肉取るなよっ!」「ウルセーッ、これはオレんだよ。へへーッ、ツバつけちゃおっと」と、ほとんどけんかしながら、アっというまにたいらげてしまった。ブルックリンなんかは、キャンプから帰って２週間たったというのに、いまだに「石の焼肉、うまかったなぁ。また食いたいなぁ」と、うっとりした目つきでつぶやいている（ホントの話）。

大きくて平らな石を運んで、テーブルを作る。重くてたいへんだったけど、労働のあとの食事は最高だ。



これが石の焼肉だっ! 肉に灰がくっついていたりして、そこがまたテイスティ!? でも、このワイルドさが、キャンプの醍醐味。

キャンプの達人からのアドバイス①
カレー隊長・ブルックリン氏

キャンプでのディナーは、シンプルかつワイルドな雰囲気で迫りたい。ナイーブな小細工はいらない。調理法もおおらかにラテン的気分でいいんじゃない? 質より量が重要だね。大自然のおいしい空気と、テント設置などの重労働に、みんな飢えたオオカミになっちまってるからなぁ。量を読み間違えると、嫌悪なムードが漂ってしまう危険性があるね。

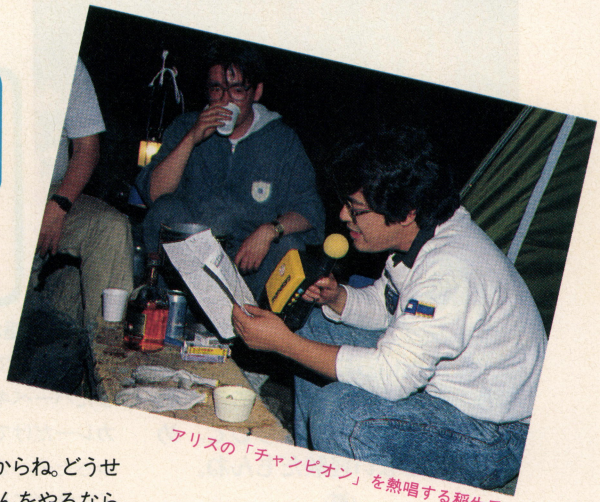
とにかく豪快にやろう。肉やたまねぎ、にんじん、じゃがいもなどをでっかく切ってバケツのようなナベでグワーッと炒める。その際、にんにくを大量にぶち込んで一緒によーく炒めよう。たまねぎが黄金色に変わるころには、ものすごくいい香りが漂ってきて、めまいがしそうだぜ。最後のほうで、ほとんどまるごとのトマトをいくつか放り込むのもグッド。味に深みが出ておいしいよ。あと必要なのはよく冷えたビール。これで決まりね。

やたる! 完成だ。はしゃぎまくるブルックリン。うれしい気持ちはわかるけど、新品だったバーナーセットはカレーでベトベト。洗い物もちゃんとやってね。

見よ! この神々しいまでの美しさ。みんな早く食べたかったのに、「待て、写真に撮ってからだ」と、ブルックリンはパチパチ撮りまくっていた。

PM8:00
いよいよハイテク機器の登場だ〜〜〜

さて、豪華なディナーも終わり、いよいよＡＶ探検隊の真価を発揮だ。さっそくファミスタを始める者、カラオケで自慢ののどを披露する者。ヨシヨシ、これでこそハイテクキャンプだ。みんな、思いっ切り楽しもう！



アリスの「チャンピオン」を熱唱する稲生氏。

どうせやるなら、ここまで凝りたい

「大自然の中でファミスタやるっていったって、電源どうすんだよぉ」読んでいるキミは、こう思うかもしれない。でも、だいじょうび。ＡＶ探検隊は、ちゃーんと、発電機を持っていったのだ。ほら、たこ焼き屋の屋台なんかでよく使ってるじゃん。アレだよ、アレ。大きなレンタルショップ（ビデオじゃないよ）に行けば必ずあるし、２日間借りても7,000円ぐらいだからね。どうせハイテクキャンプってもんをやるなら、本格的な道具に凝りたいねってことで、借りていっちゃったんだ。

発電機のエンジンを回すと、ダダダダってけっこう大きな音がするんだけど、それをかき消すように響くカラオケの音。カラオケバーみたいに見ず知らずの人が聴いてるわけじゃないから、照れずに歌えて、気持ちいい。でもふつう、キャンプでやらないよねえ、カラオケは。

テントの中をのぞくと、こちらはファミスタで異様なまでの盛り上がり方をしている。

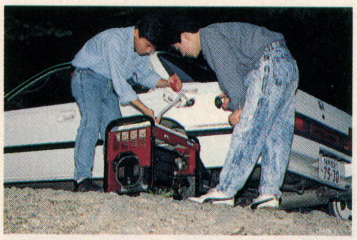
「うおおーっ、この中でやってるとまるで東京ドームで試合してるみたいだぜ！」なんて叫ぶヤツもいたりして。

はっきりいって、この夜まともだったのはビデオウォークマン見てた人たちだけ。あとはみーんなあぶねーヤツ。

今回、ＡＶ探検隊は、ほかのキャンパーがいないところにテントを張ってたからよかったけど、公共のキャンプ場でこんなことしちゃダメだぜ。

エコーもバッチリ！

小さくてかわいいボディながら、ちゃんとエコー機能がついているハンディカラオケ『まめから』。キミも１曲どお？
セイコーエプソン㈱
￥16,800（税別）



車から発電機にガソリンを移す。

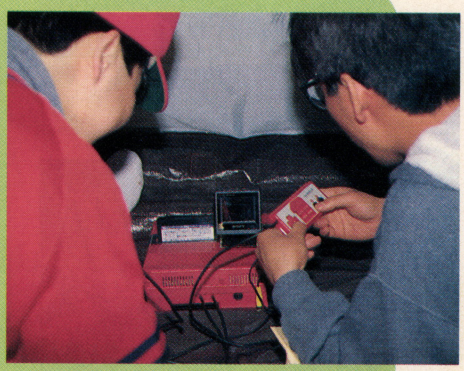
ファミスタ大好き！

ビデオ入力端子もついてうれしいカラーウォッチマン。外観もかっこいい。FDL-33S ￥54,800（税別）

ポプコム編集部には、ファミスタ好きの人たちばかりが集まっているというのは有名な話だけど、キャンプに行ってまでやるなんて、「好き」っていうのをとおりこしてるような気がする。たった１日でもやらずにいると、禁断症状を起こす人もいるらしい（ホントかよ）。

この日、いちばんの大ボケだったのは、アルバイトのむにゃ山。「今度、キャンプをやるからな」っていったら、野球の練習のためにキャンプを張るんだとかん違いして、ポプコムズのユニフォームを着てきてしまったのだ。

こんなふうにへんなやつらばっかり集まって、ファミスタの勝ち抜き戦をやってみた。ディスプレイには、ソニーのウォッチマンを使用した。2.7インチの画面はあまりに小さくて、フライが高く上がるとなかなか取れない。でも、その不自由さが、いつもと違っておもしろかったな。



こんだけ小さい画面だと、今、だれがバッターか、読めなかったりして。でも、このちまちまやるって感覚が、かえっておもしろい。目が疲れるけど。

ビデオウォークマンでチェーック!

昼間、8ミリビデオで録画しておいたテントの設営のようすを、ビデオウォークマンで見てみることにした。みんなが一生懸命働いているのに、1人だけ遊んでるやつがいたりして、おもしろい。

「ゲッ、おれ、ぜんぜん写ってない……」なんてことのないように、カメラマンは交代制でね。それから、ただ同じような場面を撮っているだけじゃ、あとで見ていて退屈してしまうので、カメラマンは実況中継みたいに、現在のようすを解説しながら撮る。これが、おもしろいビデオ作りのコツだね。

重さはたったの1.1kg。キャンプだけでなく、レジャーの必需品。
GV-8
¥118,200(税別)

「こいつ、ぜんぜん働いてねえな」厳しいチェックを入れる大藤総隊長。

なにやらいやしい探検隊

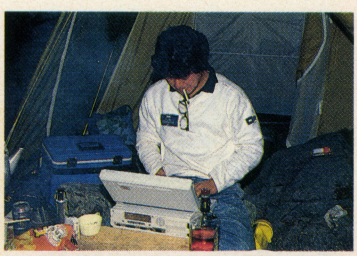
PM11:00 そして、キャンプの夜はふける……

思いっ切り遊んで、夜も遅くなり、そろそろ眠くなってきたなあ。でもこのまま寝てしまうのは、なぜかもったいないような気がする。こんな気持ち、一度でもキャンプに行ったことのある人なら、わかるはず。

空には星が、都心では絶対に見ることができないほど美しくまたたいている。何をするってわけじゃないけど、みんなでたき火を囲んで話しているだけで、幸せな気分になってしまう。

結局、この日みんなが眠ったのは、なんと午前3時。途中でまきがなくなってしまったのにはまいったよ。オバケが出てきそうなこわーいトンネルを通って、まき拾いにいったんだけど、まっ暗なトンネルの中を歩いていると、天井から冷たい水が首すじに落ちてきて、思わず悲鳴をあげてしまうほどドキッとする。本当に怖かったけど、楽しい経験ばかりじゃなく、こういったことがあってこそ、いい思い出になるんだよね。

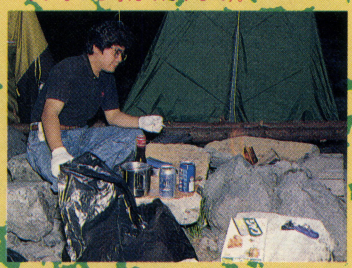
たき火を囲んで、人生について語り合う。



みんなが寝静まったあと、ラップトップでテーブルトークミステリーの原稿を打つ稲生氏。

キャンプの達人からのアドバイス②
たき火隊長・稲生達朗氏

シブい! シブすぎる。ゆらめく炎を見つめながら、思索にふけるたき火隊長(とつは、エッチなこと考えてたりして)。



なんてったって、キャンプといえば、キャンプファイヤー。

キャンプファイヤーといえば、たき火である。

そんな原始的なことができるかっといわれても、僕らのように「夢の中へ」を歌っているのは斎藤由貴じゃなくて井上陽水だ、とか「17才」を歌っているのは森高千里じゃなくて南沙織だあっとカタクナに主張する古めかしい人間たちにとっては、たまらなくミリョク的なんだ。

それでもって、たき火をやるときに必須アイテムとなるのが、カマド。

三方をでかい石で固めて、自分の側から、うまく風が入るようにする。

重労働だけど、ギックリ腰にならない程度に、軍手をはめて、がんばろう。

さて、火種を作るときは、まず古新聞をきつく丸めて、火をつける。

その上に、燃えやすい杉の葉や、細い枯れ枝、木の皮なんかを置く。

適当に火が大きくなったら、すかさず折った枝を、三角錐を作るみたいに組んでいこう。

ここで枝に火がついたら、もう安心。

あとは、生木だって立てるようにして火に置けば、だいじょうぶ。

おもむろにウチワを取り出して、うおおおおおっと、あおいで風を送ろう。

白い煙がなくなって、赤い炎だけになったら、もう、唄を歌って語るしかない。

もおえろよ、もえろおおおよ、
ほのおよ、もおええろおおおってね。

1989.6.2. AM9:00
キャンプの朝は……遅い

ブレックファーストはシンプルに

「ウーン、どうも気に入らん」味見といいつつ、豚汁をガブガブ飲むブルックリン。

ＡＶ探検隊のハイテクキャンプに朝がやってきた。朝もやの中、小鳥たちがさえずり始め、太陽がゆっくりと昇るにつれて、空気はいっそうさわやかになっていく……。そんな朝だったんだと思うよ。たぶん。何しろみんな９時まで寝てたんで、わかんないんだよ。

寝坊しちゃったから、ブレックファーストは簡単なものにしようってことで、豚汁とゆで卵、サラダというメニューになった。早起きをしたときでも、できるだけシンプルなものにしたほうがいいよ。朝から手の込んだものを作るのって、けっこう面倒なものだ。

豚汁の具には、昨日のバーベキューで残った野菜をドバドバぶち込んだから、ほとんど手間いらず。かんじんの味のほうは、ウーン……いまいち。甘みのある白味噌を使ったのがいけなかったようだ。ウーム、反省材料だな。

でも、それなりに楽しいブレックファーストを終えて、いよいよ撤収ということになった。

ヨーロッパでは、キャンプの日程は、３週間ぐらいがベストだといわれているんだって。そこまでいかなくても、せめて10日ぐらいはやりたかったなぁ。

みんなが働いてるのに、１人で犬とたわむれるやつ。ラ・バンバ、オマエだ！

子どものようにかわいい寝顔のポッキー前嶋。

こうして、われわれＡＶ探検隊のハイテクキャンプも、終わってしまったんだけど、どーかね、キミは。もう、行きたくて、行きたくてウズウズしてるんじゃないかな？　ポプコム編集部のみんなも、仕事の合い間にファミスタをしながら、「キャンプ、また行きたいね」と盛り上がっている今日このごろだ。

キャンプの達人からのアドバイス③
総隊長・大藤謙二氏

今回のキャンプ隊長は私Ｋ.ＯＴＯが引き受けた。理由は最年長でかつ登山愛好家というだけ。まあこのキャンプはハイテクというほどのもんじゃなかったな。何しろ、たかがラップトップパソコンとファミコンを動かすのに、なんで出力1kWもの発電機？　これしかなかったけど…。

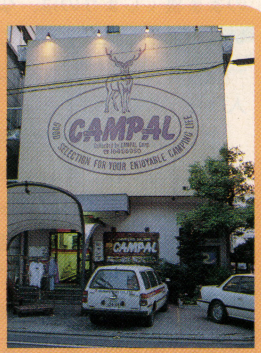
それはともかく、4WDにファミリーテント、ガソリンバーナーコンロ、ガスランプ、発電機、ファミコン、ラップトップを積んでのキャンプは、かつてのキャンプのイメージとは大違い。やはり、現在のハイテク技術があってはじめて実現できたものだ。

今回のキャンプ地は北秋川渓谷で、東京都にも、こんなところがかろうじて残っている。直前の日曜日に来たであろうハイカーやキャンパーが残していったゴミの掃除、焼却から始めた今回のキャンプの実態は、本文で紹介されているとおり。

山の上から流れてくる岩清水をくむ。少しくさい、ゴミが入ってるけど、一度沸かせばだいじょうぶだぶん）。今回、ほとんどの料理にこの水を使った。

キャンプ隊長がおすすめするキャンプの基本アイテムは、２～３人用バイクツーリングテント、ガスボンベコンロ、食器兼用のコッフェル一式、寝袋だ。このテントはグラスファイバーの棒を２本差し込むだけで完成し、テント全体が袋状となっている。ガスコンロは組み立て、着火が簡単で火力もけっこう強い。食器は煮炊きできればなんでもＯＫ。寝袋も夏だけなら夏用の小型のものもある。大切な水タンクは、大型のプラスチックの清涼飲料水容器を利用しよう。最後に、山もキャンプ場もゴミは持ち帰りましょう!!

これさえあれば、快適キャンプ



キャンプ用品って、便利なものが本当にたくさんあるんだよね。あれもこれもってみんな欲しくなってしまうけど、今回のハイテクキャンプで使ったものは、基本的なものばかり。これだけそろえれば、快適なキャンプをすることができる。

そんなキャンプ用品がすべてそろってしまう店、キャンパルは、まさにキャンピング・ワンダーランドだ。

TEL. 03-641-6950

今回、使用した装備の数々

- ●テント
  小川テント㈱ファミリーロッジ
  タイプ171（¥43,500）
  172（¥55,000）
  173（¥58,000）
- ●シュラフ
  キャンパルオリジナル（¥6,900）
- ●ステンレス製寸胴鍋（¥11,250）
- ●ステンレスクックキット６人用（¥15,450）
- ●コールマン・ツーバーナーDX（¥15,800）

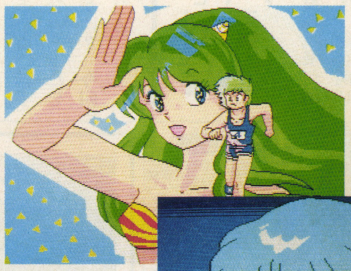
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

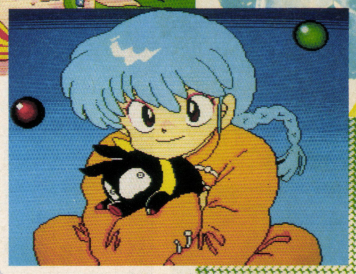
小学館

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。





© 高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- ●カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- ●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- ●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- ●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- ●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- ●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 価格未定

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(各￥6,800)
PC-9800シリーズ(￥9,800)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

©小学館
©新企画社・HAL研究所

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

出たとこ勝負 奇跡の快進撃

ジャスコム杯 突然ですが…

ポプコムズ ビクター音産に快勝！初戦を飾る！

驚異の集中力だ！

ポプコムズ 9 ビクター音産 3

ドリッパーズ

猛打爆発！

去る6月20日、午後2時。風雲急を告げる空模様の下、東京都下豊田のビクター球場において、パソコン草野球界になぐり込みをかけるべく新結成されたウワサの強豪ポプコムズの公式戦初試合が行われた。お相手願ったのはビクター音産。結成されて2年のキャリア豊かな好チーム。相手にとって不足はない。はたしてその結果はいかに？ 今回はそのレポートだよ。

ビクター音楽産業 ドリッパーズ 000 003 0 3
◇1989年 5月20日(豊田)デーゲーム
ポプコムズ 000 315 × 9

エースこんぱち5回をノーヒットノーランに抑える！

ここぞと剛球三振の山

さいれんなぎ疲労記念みごおのうさん産とさん音が南した……。でしたビクターありた。でしビクん、しまま撮影。

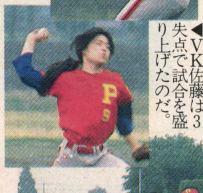
こんぱちのダイナミックかつシャープな投球フォームだ。

つらかった練習の成果が出てホッとしてます。試合前10日間ぐらいは地獄の日々でした。編集長に大リーグボール養成ギプスをはめられるやら、ブルックリンからファミスタ10時間を強制されるやら。次の試合のときは何をやらされるか怖いです……トホホ。

◀ラバンバの珍しく真剣な目。

▲石丸のヘッドは回転する。

▶ブルックリンは打撃投手も兼任。



◀VK佐藤は3失点で試合を盛り上げたのだ。

ポプコムズ

	打順	守備	職業
1	ラバンバ 荒木	一塁	色物
2	ポッキー 前嶋	中堅	ストイラ
3	川原 こんぱち	投手	人夫
4	ブルドーザー 石丸	三塁	ライター
5	ブルックリン 渡辺	遊撃	歌手
6	レッフ 永野	捕手	広告トバイ
7	シーチキン 綱	左翼	課長
8	ポプコムネット 大藤	二塁	工員
9	ポンセ 松崎	右翼	

■監督 安藤編集長

挑戦状・ソフトハウス並びに各雑誌、読者の方へ。受けて立つ！

ポッキー前嶋4の4豪打連発！

〈本人談〉

いや～2回ごろからポンセ松崎さんがベンチで誘うんです。「前嶋さん野球なんてもういいから一緒に飲もーよぉ」って。なんて人なんだと思いましてね、悪魔を振り払うように打席に立ってたんです。怒りの4発ってとこですかね。

勝利監督インタビュー

初戦てえのは、えてして勝つもんですョ。私も初めて馬券を買ったとき、ドーンと大穴的中。その後は、泣かず飛ばず……。2戦め以降が問題ですョ。勝因？ やはり川原の好投ですか。彼が三振とるのは、13年ぶりのことです。化けたね、彼は。また、エラーが少なかった。30エラーは覚悟してたんですがネ……。

ブルックリンのこれだネ

ポプコムズは前評判どおり、投打のバランスがとれたパソコン界屈指の好チームと見た。生まれながらの肉体労働者・こんぱち投手の野獣のような投球は、青山通りを本拠地とする都会派ドリッパーズを完全に沈黙させたし、ポプコミ変態4コマ漫画でおなじみポッキー前嶋、メガトンライター石丸などのパワフルな打撃は光陰矢のごとく、外野手の頭を軽々と越えていった。さて、次なる相手はどこなのか。

1に根性、2に根性 野獣のようなあなた

読者への挑戦状！豪華懸賞付き推理クイズ

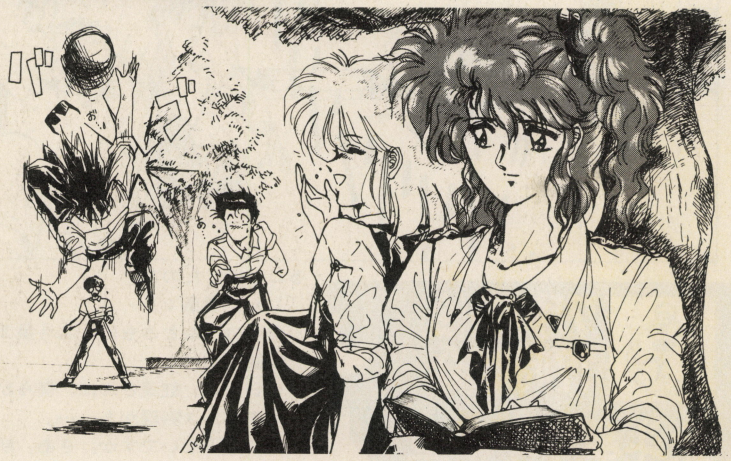
テーブルトークミステリー

第3弾

北斗星3号殺人事件 解決編

稲生達朗

イラスト／ニコマート木村



7月1日 定例執行部会 議事録より抜粋

海太郎「ぜんぜん、捕まったっていう話は聞かないなあ」

かすみ「紅葉さんの推理に間違いがないとすれば、あの童話作家さん、もうそろそろ捕まってもいいんでしょうけどねえ……」

折夫「さっきからみなさん、なんの話をしてるんですか？」

景一「何いってんだよ、折夫さん。〝北斗星3号殺人事件〟の犯人、遠野明のことじゃないか。まだ解決していないんだよ、あの事件は」

折夫「え？　あ、ああ、そうでしたね。それにしても暑くなりましたよねェ。なんで夏ってこうも暑いんでしょうねェ。元気なセミさんたちが、うらやましい」

景一「ったく。年じゅうボケてる人は困り者だよな。夏になると、ボケが最高になるんだから」

紅葉「海太郎くん、どうなの？　その後の遠野明の行動は？　何か怪しいそぶりでも見せた？」

海太郎「いやあ。やっぱり自信があるんだろうな。鹿沢ケイのいた〝ちろりん村出版〟には堂々と出入りしてる。なんでも今月は、童話の単行本を出版するらしくて、なかなか忙しいみたいだ。小学校中学年の課題図書になるんだとさ」

紅葉「夏休み読書感想文用ってわけね。たいへんな印税収入だわ。警察に通報しようにも、物的証拠はないしねえ……」

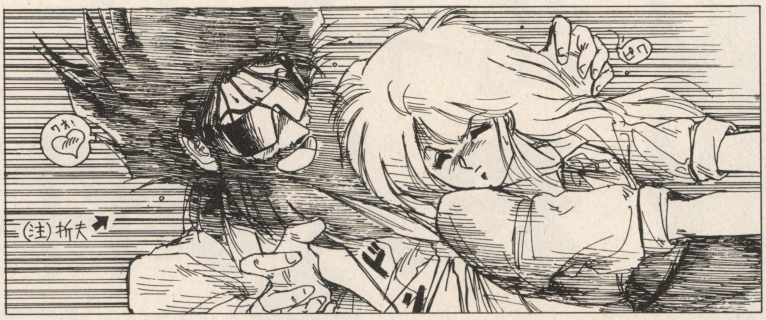
海太郎「今月の15日には出版パーティーがあるらしいぜ。沖縄の空港建設反対シンポジウムに出席したりして、今やときの人だからな。課題図書になったのを記念して大々的にやるんだとさ」

紅葉「パーティーか……そこで……花火上げてみましょうか。そのためには……行ってみようか、もう一度」

景一「行くって、どこに行くんだい？　まさか……東北？」

紅葉「そうよ。わたしの組んだタイムテーブルのトリックが正しいかどうか確かめるのよ。それで、パーティーの席上で、そのときに撮った写真を突きつけてやるわ。そうすれば、どこかでボロ

北斗星3号殺人事件



列車名		定期 57
上野	発	1900
大宮	〃	1920
小山	〃	↓
宇都宮	〃	1947
那須塩原	〃	↓
新白河	〃	↓
郡山	着	2021
福島	発	2037
白石蔵王	着	2038
仙台	発	↓
古川	着	2102
一ノ関	発	2104
水沢江刺	〃	2119
北上	〃	2135
新花巻	〃	2147
盛岡	着	2156

列車番号		1	3	5
列車名		北斗星1号 A ロ A 2 B 2 B 1 B	北斗星3号 A ロ A 2 B 1 B	北斗星5号 A ロ A 2 B 1 B
上野	発	1650	1717	1903
大宮	〃	1715	1743	1929
宇都宮	〃	1812	1843	2029
郡山	〃	1935	2006	2156
福島	着	2009	2041	2154
	発	2010	2042	2231
仙台	着	2111	2142	2332
	発	2113	2144	2334
一ノ関	〃	2220	2250	↓
水沢	〃	2240	↓	↓
北上	〃	↓	↓	↓
花巻	〃	2304	↓	↓
盛岡	着	2330	↓	↓
	発	2332	↓	↓
八戸	〃	053	↓	↓
青森	着	↓	↓	↓
	発	424	452	638
函館	着	432	458	644
森	〃	517	544	↓
八雲	〃	543	610	↓
長万部	〃	609	637	817
洞爺	〃	639	712	847
伊達紋別	〃	652	724	↓
東室蘭	〃	711	745	918
登別	〃	725	759	932
苫小牧	〃	755	829	1002
千歳空港	〃	816	849	1023
札幌	〃	853	923	1057

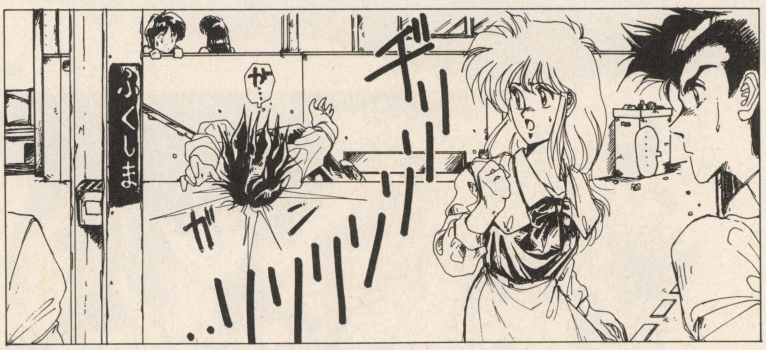
を出すはずよ」

海太郎「やろうぜ。子どもに夢を与えなきゃいけない童話作家が人殺しの泥棒なんて許しちゃおけないもんな」

かすみ「あああ……でも……困ったなあ……本当に……」

折　夫「なんのことです？　行方不明の須恵木先生にトランクを返せなくて困ってるんですか？」

かすみ「違いますよ。須恵木先生じゃなくて、あたしのトランクですよお……だれか拾って、そのまま、取っちゃったのかなあ」



7月7日(金) 17時17分 北斗星3号発車

「それじゃあ、頼んだわよ」

北斗星のドアから身を乗り出して、紅葉がいった。

「わたしは食堂車にいるから、遠野明みたいにヒゲをつけて迎えにきてね、折夫さん」

サングラスの下につけ髭をつけた折夫がVサインで答える。

「本当に大丈夫かなあ……」

「任せて、任せて、俺たちがついてるから」

ニッカッと海太郎が笑う。

そう。

われらが〝聖シーズン生徒会〟の面々は、紅葉と鹿沢ケイに、折夫を遠野明に見立てて、もう一度、事件を再現することにしたのだ。

「じゃ、福島で」

発車のベルとともに、北斗星3号は上野駅を離れた。

「いいなあ、紅葉さんは。僕らが行くまでフランス料理かあ……」

「いいじゃないですか。さあ、駅弁にビールでも買ってきましょう」

このビールがあとになってたたることに、折夫は気づいていなかった。

同日 19時00分 やまびこ57号発車

ドスーン！

勢いのいいもの音とともに、生徒会備品のトランクが、新幹線のホームに転がった。

「そうそう。それで、かすみちゃんにトランクを拾ってあげるわけだ」

海太郎が一眼レフのファインダーをのぞきながらいった。

「ほら、折夫さん、早く拾って——うん？」

折夫はつけ髭のまま、ホームに転がっている。

顔はビールのためにまっ赤だ。

「大丈夫ですかあ？　折夫さん？」

遠野のときとは逆に、折夫を突きとばしてしまったかすみが、手を差し出す。

「へーき、へーき、だあっいっじょーびい！」

両目をまっ赤に充血させた折夫が、ロレツの回らない口調でフラフラと起き上がる。

「飲みすぎなんだよ、まったく……高校生のくせに。しかも、あんた生徒会長でしょ!?」

景一が見下したようにいう。

「まあ、いいりゃ、ないれすか……ほれでは、やまんば57号に、乗りまひょ。だめれすよ。みなさん。乗りおくれひゃ」

足どりもおぼつかなく折夫は立ち上がると、やまびこ57号に乗り込んだ。

「本当に大丈夫かなあ、こんなことで……」

折夫を追って、海太郎たちも新幹線に乗り込んだ。

同日 20日42分 北斗星3号福島発車

「乗り換え時間は５分しかないぞ。みんな準備はいいか？」

一眼レフを首から下げた海太郎がデッキに立って振り返った。

「らいりょうふ、らいりょうふ……」

折夫の隣で景一が頭をかいた。

やまびこ57号はスルスルと福島駅に入線した。

プシュウウウ……！

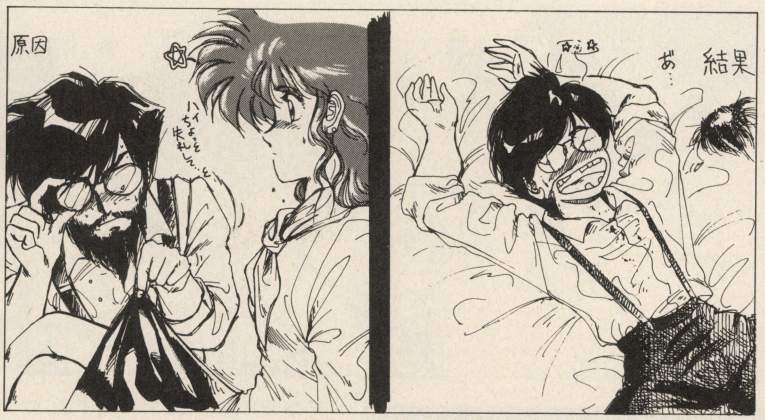
ドアが開いた。

「走るぞ!!」

海太郎が飛び出す。

景一とかすみが続く。

折夫も……？



どってえ！

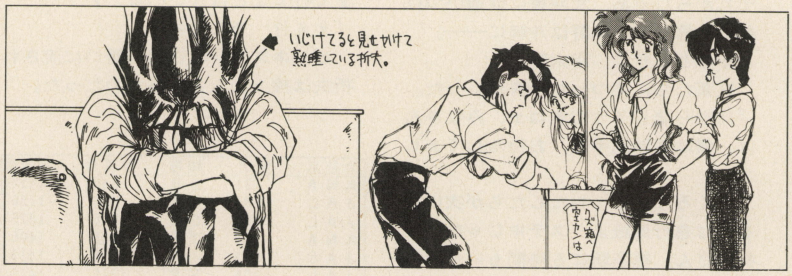
「折夫さん!?」

すっ転んだ勢いで前方回転すると、折夫は両手を高々と上げて着地した。

「きまったれひょ！」

「早く！　そんな馬鹿やってるときじゃないでしょ！」

かすみが折夫の手を引く。



さらに頬をまっ赤にさせて折夫も走り出した。

北斗星３号は、もうすでに入線していた。

まばらな乗客をすり抜けて４人が階段を駆け上がる。

ひと足先についた海太郎が、カメラをかまえる。

ファインダー内の階段にかすみの顔が見えた。

カシャッ、カシャッ!!

シャッター音がホームに響く。

続いてまっ赤な顔の折夫が登場。

ジリリリリ……!!

「発車のベルが鳴ったぞ！」

北斗星３号に飛び乗った景一が叫ぶ。

海太郎が乗り込んで、手招きする。

「でええ!!」

階段のてっぺんでつまずいた折夫が、またもや、すっ転んだ。

「折夫さん!!」

かすみの悲鳴が場内アナウンスにかき消された。

「早く！　かすみちゃん！」

海太郎の伸ばした手に引っ張られて、かすみはトランクもろとも車内に転がり込んだ。

ピィーッ！

扉が閉まるのを宣言するような笛の音が響いた。

よろよろと北斗星３号のドアに手を差し出した折夫の眼前で——。

無情にも扉は閉まった。

「なんでこうなるんだよお!!」

景一が地団駄を踏みながら折夫をにらんだ。

ぶらんと垂れ下がった折夫のつけ髭が、北斗星３号の風圧で舞い飛んだ。

ゆっくりと列車は、取り残された折夫をあざ笑うように仙台に向けて出発した。

「何やってんのよ。っとに、もう」

海太郎たちが振り返ると紅葉が立っていた。

結局、景一が第二の遠野をやることになり、４人は、紅葉の個室に入った。

「ここで多分、遠野とケイはいい合いになったはずよ。それで、トランクをもぎとった遠野が……」

「鹿沢さんを殺したってわけですね」

かすみの言葉に紅葉はうなずいた。

「仙台に着くまでの間にね」

「それじゃあ、その写真も撮っておこうか」

海太郎が１眼レフを構える。

「鹿沢ケイは、はいていたパンティストッキングで殺されたわけだから……紅葉さん、ちょっとごめんね」

景一が紅葉のスカートに手をかけた瞬間だった。

ぱあっしいいいん!!

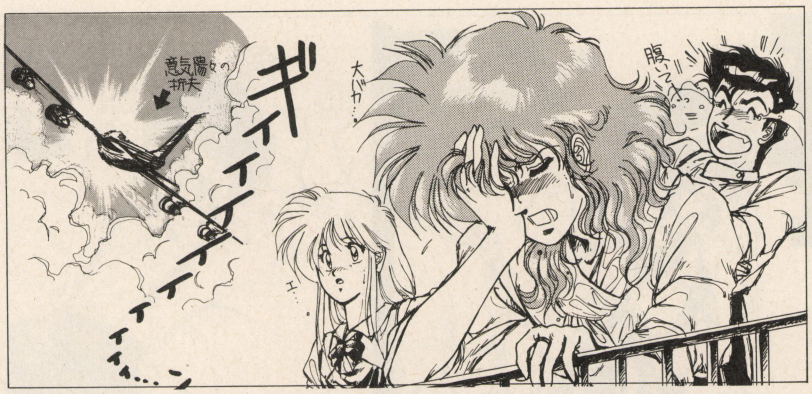
本日２人目の犠牲者は景一だった。

もっとも、景一の頬が赤くはれ上がったのは、けっして酒のせいではなかったことだけは、申しそえておこう。

列車番号		402
列車名		盛行津軽
行先		上野
仙台	発	（青森発 1550 奥羽本線経由）
岩沼	着	
白石	発	
越河	〃	
貝田	〃	
藤折	〃	
桑達	〃	
伊東福島	〃	
福島	着	134
二本松	発	146
本宮	〃	↓
郡山	着	↓
須川	発	227
賀	〃	228
白河	着	↓
新白河	発	↓
黒磯	着	↓
那須塩原	〃	321
西那須野	〃	328
矢板	〃	↓
氏家	〃	↓
宇都宮	着	↓
石橋	発	416
小山	着	418
古河	発	↓
久喜	〃	443
蓮田	〃	444
大宮	着	↓
浦和	発	↓
赤羽	〃	524
上野	着	525
		↓
		541
		554

列車番号		270M	1462M	590M	1464M
行先		原ノ町	白石	福島	白石
仙台	発	2116	2130	2149	2210
長町	〃	2121	2135	2154	2215
南仙台	〃	2125	2139	2158	2219
名取	〃	2128	2142	2201	2222
館腰	〃	2131	2145	2204	2225
岩沼	着	2135	2149	2208	2229
槻木	発	2136	2149	2208	2229
船岡	〃	（原ノ町着	2155	2214	2235
大河原	〃	2245	2159	2218	2239
北白石	〃	常磐線）	2203	2222	2243
東白石	〃		2207	2226	2247
白石	着		2215	↓	↓
越河	発			2233	2254
貝田	〃			2233	
藤折	〃			2240	
桑達	〃			2244	
伊東	〃			2249	
福島	着			2253	
福島	発			2257	
南福島	〃			2300	
金谷川	〃			2306	1158M
松川	〃				2312
二本松	〃				2316
安達	〃				2323
					2328

北斗星3号殺人事件



同日 21時49分 東北本線仙台発車

仙台で北斗星３号を降りた紅葉たちは、乗り換えのため、ホームを歩いていた。

「紅葉さん、そろそろ説明してくれよ。もう今、９時過ぎだろ。こっちから、どうやったら、明日の昼までに沖縄に着けるんだ？」

「楽勝だから安心して。今から乗るのは、東北本線上りの普通列車よ」

「普通列車!?　そんなものに乗ったら、ますます間に合わなくなっちゃうじゃないかあ？」

「本当に疑り深いわねェ。景一くんは」

「疑りたくもなるさ」

水に濡らしたタオルを頬にあてながら、景一がつぶやいた。

7月8日(土) 1時46分 「津軽」福島発車

７日の夜中、23時06分。

紅葉たちは福島の駅に降り立った。

「さあ、夜食でも食べて、ゆっくりしましょ。２時間半ぐらい余裕があるわ」

「本当に？　そんなにのんびりしてて、大丈夫なんですかあ？」

「大丈夫よ、かすみちゃん。遠野もこ

こ福島で時間があまったはずよ。たぶん、駅のベンチで、取ってきたトランクを開いて、中を――」

「あ！　折夫さんだ！」

つけ髭をなくした折夫が、ベンチでしょんぼりと座っている。

「ね、あんなふうにして待ってたのよ。それで、中身が違ってたから……」

「ゴミ箱に捨てたってわけか。もう、それからじゃあ、北斗星には追いつけないと思って、遠野は沖縄に――」

「そのとおりよ。海太郎君」

紅葉たちに気づいた折夫がいった。

「何やら楽しそうですねェ、みなさんは。僕は２時間半も、お待ちしてました」

「ごくろうさま。わたしたちが次に乗るのは急行津軽よ。ステキじゃない、折夫さん。福島駅に５時間もいられるなんて」

折夫の酔いは、そのひと言にさめた。

同日 8時45分 ANA81便羽田離陸

睡眠不足の目に、白々とした夜明けはきつかった。

夜明けの５時45分に、上野に戻ってきた〝聖シーズン探偵団〟は、その足で山手線に乗り、浜松町に向かった。

「そっかあ。６時30分のモノレールに乗れば、７時前には羽田に着けちゃうんだ」

景一がモノレールに揺られながら、感嘆したようにいった。

「ね、だから楽勝だっていったでしょ。顔を洗って、身なりを整えて、ゆっくり朝食をとったって、沖縄のシンポジウムには十分に間に合うってわけ」

羽田空港の喫茶店で、カフェ・オ・レを飲みながら、紅葉はいった。

かすみは疲れたのか、海太郎にもたれかかって寝息をたてている。

そのようすを、景一がギラついた瞳で睨みつけていた。

「それはそうと、折夫さん、どこに行っちゃったんだろう」

海太郎の問いに、何気なく紅葉は腕時計を眺めた。

時計の針は、８時30分を示している。

「まさか……とは思うけど……」

紅葉たちはゲートに出た。

全日空81便の搭乗客に混じって折夫がいる。

「みなさん！　何してんですかあ！　飛行機が出ちゃいますよお！」

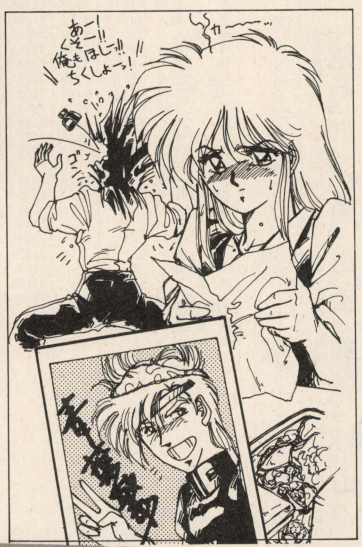
福島で「津軽」に乗り込んで以来、我然、はりきり出していた折夫が叫んだ。

「折夫さん！　もういいのよ！　沖縄まで行くことはないのよ！」

「ええ!?　そんなあ!?」

ビジネスマンの怒濤の勢いに流され、折夫は機上の人となったのだった。

会社名	便名	機種	東京発	沖縄着
ANA	81	SR	845	1115
JAL	901	SR	850	1120
JAL	903	SR	1055	1325
ANA	83	TR	1135	1405
JAS	553	A	1135	1415
JAL	905	SR	1210	1440
ANA	85	SR	1240	1510
JAL	907	SR	1330	1600
ANA	89	TR	1900	2130
JAL	909	D10	1945	2215



7月15日(土) 定例執行部会 議事録より抜粋

紅　葉「これで、すっきりしたわね。パーティーの席での、遠野明の顔、最高だったわ。だけど、うちの会長さんも困ったものね。沖縄に行ったまま夏休みなんて――」

海太郎「行方不明だと思われてた英語教師も、じつは〝いんこう罪〟で警察に拘留されていたなんてなあ……まったくみんな狂ってるよ」

景　一「でも、保釈になったらしいじゃないか、須恵木先生。やっぱり園長の娘をお嫁さんにしたのは正解だったよなあ」

紅　葉「それでも1か月の謹慎でしょ？　あっ、そうかあ、もう夏休みだし、関係ないんだ」

景　一「世の中には2種類の人間がいる。運のいいやつと悪いやつ。かすみちゃんもよかったよね。トランクが無事に戻ってきて」

紅　葉「手紙がついてたでしょ？　拾ってくれた青葉繁くんって高校生からの……」

かすみ「あっ、そうだ。手紙、読んでお礼のお返事、書かなくっちゃ」

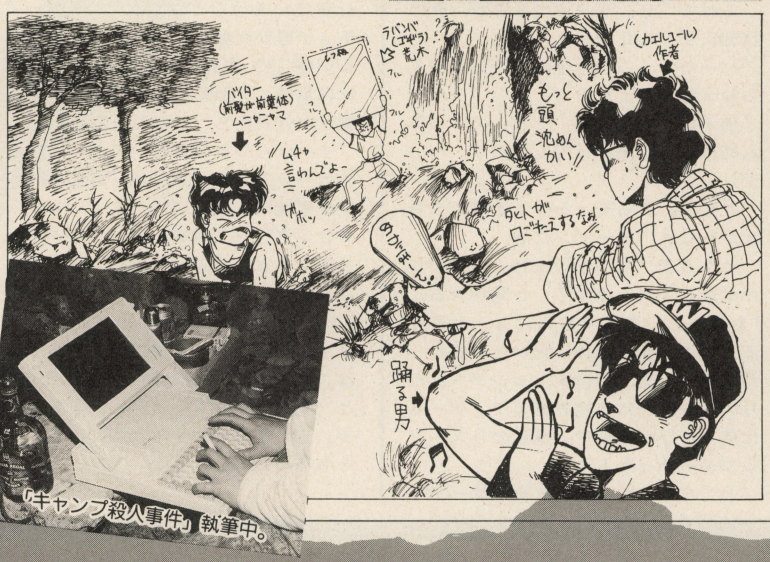
拝啓　春野かすみ様
僕は盛岡に住んでいる高校生です。
偶然に仙台から実家に帰る新幹線の車内でトランクを見つけました。
その日は仲間と酒を飲んでいて、応援の疲れもあって（僕はじつは応援団なんです）、すっかり忘れていて、今日まで、たってしまいました。
送るのが遅くなって申しわけありませんでした。
あっ、お礼なんてけっこうです。
そのかわり、ピーターラビットのガラのついたモノを1枚、もらっておきましたから。
今では、ソレが、僕たち応援団のお守りになっています。
おかげで、今年の甲子園予選は、いいところまで勝ち抜けそうです。
それでは、いつか会える日を願って。
青葉繁

かすみ「やだあ、もお！　やっぱり、あたしって、とことん運が悪いんだわ、きっと」

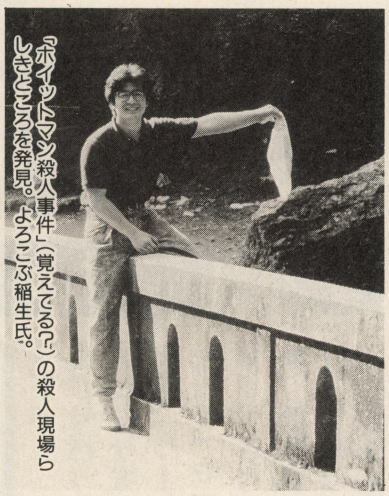
海太郎「ねえ、ねえ、かすみちゃん。手紙の中にあるソレって何？」

海太郎が、今回3人目の犠牲者になったことは、読者のご想像に任せる。
あっ、夏休みが始まると同時に、須恵木陽介の離婚が決まったことだけはお話しておこう。

著者稲生氏と担当ブルックリン。

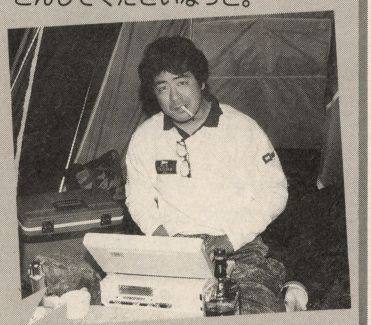


「キャンプ殺人事件」執筆中。


「ボイットマン殺人事件」（覚えてる？）の殺人現場らしきところを発見。よろこぶ稲生氏。

次号予告！ キャンプ殺人事件 問

次回いよいよ、わが生徒会の連中がキャンプに出発。お〜待たせいたしましたァ。そこでまたまた、複雑怪奇幻想隠微なる殺人事件に巻き込まれてしまうのである。え？　どんな事件かって？　それは秘密ウフフ。夏のキャンプといえば、当然水着が登場するわけで、かすみちゃんや紅葉サンも夏服を脱いで……クックッ。というわけで、夏の夜は「キャンプ殺人事件」を推理して楽しんでくれ。次回プレゼントも、ますます豪華ケンランになるからね――。応募どんどんしてくださいなっと。

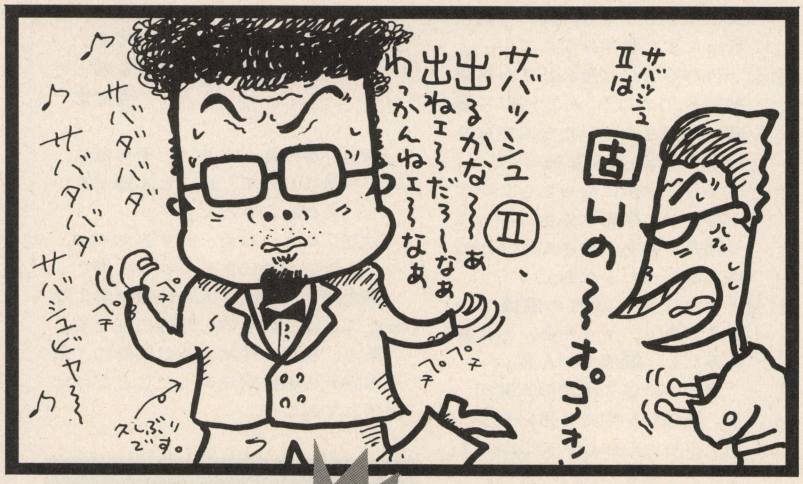


撮影快調！ なんのこっちゃ？ 乞うご期待!!

円丈のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

全ソフトハウスが恐れる、狂気のメッタ斬りレポートだ！



ドド——ンと来てしまってるのだ、サバッシュIIアンケートが！ニシマリする円丈師匠のそばで編集長、「ウーン、『II』に対する期待度大だナ。やっぱ、『II』はやるべきかなァ」とうなっていた。また今月は、師匠久しぶりのRPG『サーク』をやった。そして、例のごとくキビシー意見を……聞いてネ。

サバッシュII報告

近日、円丈、プログラマー池亀手打ち式！　もうヤクザだネ。じつは、近いうち、編集長の仲介で、プログラマーの池亀クンと手打ち式をやる予定になっている。『I』のとき、会うたびにのしり合ってたあの池亀クンが、ワシのコトを懐かしがっているというんだ。ホントかよォ、そりゃ。ウソ臭いなァ。でも、会う予定なのは事実。

ハッキリいって、『サバッシュII』はこれで内定。まァ、出るのは固い！　ここでケンカ別れでもしない限り『II』は確実。絶対固い。でも、絶対固いなんていっても、競馬の予想でよくあるからね。〝5レースは、この馬で絶対固い〟なんて書いてあって、レースをしたら固いはずの馬の姿も見えなかったなんてネ。まァ、そーゆーコトを除いて絶対固い。じゃ、たいして固くねェんだ。

この手打ち式の席上でお互いにホメちぎり合うんだネ。

「こりゃ亀センセイ、先生のおかげで『サバッシュ』が売れました！」

「イヤイヤ、円丈師匠のシナリオがよかったのですョ」

と、お互いにニッコリ笑いながら足を踏んづけ合うという手順だネ。こりゃ『II』は固い。

これで『II』が決定になると、前の状態に戻るんだろうネ。

「バーロー、この程度のシナリオが入らねェわけねェだろう」

「何ィいってんの！　そんなのシステム的に無理に決まってんだろう。バータレ」

となる。でもモメるのも仕事のうちだからなァ。トーゼンだョ。

ところで『サバッシュII』のシナリオは進んでおるのか？　と聞かれると、「もちろん、進んでおらんョ」と答える。でも、資料集めはだいたい終わった。ギリシア、中近東、エジプトあたりの本を20冊ほど読み終えて、ゲームに使えそうな言葉や、逸話のリストアップが終わったトコ。

ところで、『I』の主人公のマーディというのを、たんなる名前だと思ってる人が多そうだけど、違うんだョ。マーディとは、マハディともいって、救世主という意味なんだ。つまり、尊敬を込めて呼ぶ、尊称だネ。『サバッシュII』では、当然この尊称は変わる。候補はマジョーン！　どう？　マジョーン！　悪くないネ。意味は神に祝福されし者だネ。もうひとつある。ファルダー！　チョイ軽いかね。ファルダー。でも明るい感じで、主人公には悪くないネ。意味は単純、〝明日〟。でも明日をかけて戦うわけだから、おかしくない。

それからついでに書いておくと、あのカーラマン！　あれは〝雄者・勇士〟てな意味だネ。あとグレッシ。これは〝レスリング〟って意味。グレコローマンとかあるよネ。あれからきてる。だからレスリングをやる種族なんだろうネ。『I』でいちばん笑っちゃったのが、Bディスクのブルバン侯国だ。ブルバンは〝大通り〟って意味だョ。直訳すると〝大通り侯国〟！　そんな国あるかョ。デザイナーの作った国だけど、笑っちゃったネ。

サバッシュII私設アンケート第1回結果発表

いやーァ、驚いちゃった。なんと、あの冗談ぽいアンケートが、6月13日現在、

にィじゅう〜さん通も集まった！

しかもほとんど目立たない、モノクロページの「ドラ・スレ」にだョ。編集長の安藤サンもあせっちゃって、バイトの子にわざわざ足立区の家まで届けさせてくれた（しかし、ワシもたいへんだョ。『群雄伝』を書いてるときは、大閻編集長殿下になって、『サバッシュ』では編集長の安藤サンになって、2人きりになると安藤先生になるし、もう、どーなっとるんだ。ワシにもわからん）。

今回は偶然、『群雄伝』のユーザーと『サバッシュ』私設アンケートのユーザーの両方の手紙を見せてもらったけど、シミュレーションとRPGのユーザーは違うィ。ゼーンゼン違う。『群雄伝』のユーザーはクールなら、『サバッシュ』ユーザーはホット。シミュレーションユーザーが理知的なら、RPGユーザーは情熱的だィ。早い話が、『群雄伝』ユーザーは信長みたいな性格で、『サバッシュ』ユーザーは、サージのファラナークのような性格だョ。よくわからんがィ。

まァ、もっとも『群雄伝』の場合は、円丈制裁係だもんィ。そりゃクールになるわなァ。なかには、円丈の首を置き物にして編集室に飾ってほしいなんてはがきもあったぐらいだからィ。

それはともかく、発売1週間たらずで23通も集まったのは、感謝、感謝。アリガト。

なかでも木下健ちゃんなんか〝ホントにこのコーナーがあるのか心配です。せめて3通は集まりますよーに！〟って書いてきた。べつに健ちゃんったって知り合いじゃないけど、気持ちがうれしい。それから、レポート用紙14枚にビッチリアイデアを書いてくれた、レポートの中内。君はエライ！　それと、〝円丈をムシしたシナリオを作れ！〟って書いた、ムシの村田。君はもっとエライ！

ではアンケート結果の中間発表。

⑴　マップサイズは？

①デカマップ派…17人
②½サイズ派……5人

あのダダッ広いデカマップは、よくも悪くも『サバッシュ』の特徴なんだろうィ。かなり、デカマップが支持されている。ただ1人だけ、①でも②でもないのがいた。鈴木の洋ちゃんは〝デカマップは広すぎるし、½サイズは小さすぎるから⅔サイズを作れ！〟って書いてきた。そりゃワシだってそーしたい。しかし、このマップっつーのは、突然デカくなるか、突然½で小さくなるかしかないよーだ。その中間がないのが、マップの世界らしい。不思議だィ。

⑵　残したいキャラクターベスト5

1位カーラマン……10票
2位マーディ……8票
3位グレッシ……4票
3位サージ……4票
3位ビリンチ……4票

カーラマンの1位は意外だったけど、ユーザーはデブのグレッシより、正統ファイタータイプが好きなんだろうィ。それから、メンバー中ただ1人の女性サージが低いのは驚いたけど、これはサージの魔法がオートになってて、ユーザーが勝手に魔法を使えなかったし、へたに武器を持たせると、仲間を攻撃したりして、評判が悪かったんだィ。ビリンチはゼロかと思ったら4票。多分、弓も使えたし、ワシがビリンチがかわいそうなんていったからだと思う。

⑸　剣探しはいるか？

①いる……19人
②いらない…4人

もうちょいいらない派が多いかと思ってたら、圧倒的に〝いる〟だィ。これは、ないよりあったほうがおもしろいからなァ。

⑹　どのぐらいで終わるゲームがよいか？

①1か月……23人全員

ユーザーは、意外と考えるコトは同じ。じつはワシの答えも1か月。もう、ただ超難解のRPGや、ただダラダラ長びくだけのRPGにはウンザリ！　はてしないゲームはしたくない。『信長の野望』をやった理由の1つが、勝負が短かい。1週間もあれば、十分全国制覇ができる。このへんだィ。

最近のRPGユーザーは全員、長いゲームにウンザリしている！　各ソフトハウスさん、ユーザーに早解きさせないための、これでもかこれでもか式のRPGはもうやめよう。ワシもふくめて、アッサリタイプのRPGをユーザーは求めておるんです。でも、3時間で終わるよーな、アッサリしすぎはだめョ。

読者の考えたアイデア集

①はとポッポのはね　畑中　勉

このネーミング、いいなァ。はとポッポのはね。イイ。アイテムはふつうスゴそうな名前をつけるんだ。アジャストの羽根とかィ。それが、はとポッポのはね。ワシャ好きだ。

②新通貨名バッシュ　能勢山智哉

ただたんにサバッシュからサを取っただけ！　イージーすぎて怖い。

③サバッシュ博物館　高橋以竹

館内にテケのハクセイや、虹色の瞳を展示する。当人も、べつにイミはなしと書いてあるけど、そりゃ意味はないョ。あるわけない。こりゃメモリーがあったら入れたいぐらいだけど、実際はムリだろうィ。もう1つ、彼のアイデアで、落語神円丈を出して、みんなに落語を教える。ダメだョ。そりゃ。

『群雄伝』円丈制裁係？

こんにちは。円丈制裁係の円丈です。なんでこんなコトを、わしがせにゃならんのだ。編集長殿下！　拙者は制裁される者でござるぞ。その制裁される者が、どーして自分で円丈制裁係の欄を書かなきゃイカンのでござるか？

こんなアホなコトはござらんでござるョ。自分で自分の首をハネるようなもんでござるぞ。だれかほかの人にやってもらいたいでござる！　来月はぜひそーしてほしいでござる。

それはさておき、先月号の特集「群雄伝・円丈vs与志田対決」で、

「長宗我部レベル5を90年8月（拙者の制覇した記録）以前にゲームを終わらせた者は名乗り出よ！」

とのおふれを編集長殿下が出したら、発売1週間たらずで、来るワ来るワ。だからここで、ユーザー殿の長宗我部レベル5ランキングを発表するでござる。

〈長宗我部レベル5・ランキング〉

1位　上田仁殿。83年5月（1年2か月）

早い！　早すぎるぞ。タワケ者。そのよーに早くゲームを終わらせたのでは、拙者と与志田殿のメンツが丸つぶ

れではござらんか！　少しは遠慮をしたらどーじゃ。ワザと５年ほど遅らせるとかいたせ。じつにけしからんモノでござる。拙者はRPGが主であるからショックは小さいでござるが、かわいそうなのは、シミュレーションひとすじの与志田殿じゃ。スッカリ意気消沈して、今では「光栄」と聞いただけでジンマシンが出るとか……。上田殿は即刻、与志田氏に薬代を送られョ。

２位以下10位までは次のとおり！（６月14日まで到着分のみ）

２位	堀恵司殿	85年１月
３位	東條泰久殿	85年４月
３位	加藤尚之殿	85年４月
３位	藤原英仁殿	85年４月
６位	今井憲一殿	85年７月
７位	北沢敦之殿	85年８月
８位	田中俊之殿	85年９月
９位	米山昌吾殿	85年12月
10位	清涼暁殿	86年９月

以上。

これらの者どもは、円丈の困るのを見て楽しもうという、じつにけしからんヤツでござる！

しかし残念なコトに、たとえディスクを送ってこようとも、それでレベル５の証明はできん。レベルは、初期入力時以外、なんらどこにも表示されん。でも、これはユーザーの責任ではなく、光栄の責任。勝手にレベルを５段階も作っておきながら、どこにもなんの表示もせん！　何を考えておる！　このコーナーなど、ほとんど光栄の宣伝みたいなモンでござるぞ。『信長の野望Ⅳ』では、必ずレベル表示を明記すべし。これは大闇編集長殿下のお言葉でござるぞ、光栄殿。

身共（みども）は、ユーザー殿の自己申告を信じておる！　しかし、１年２か月でレベル５長宗我部となると、ウーン！　ウーンとうなってしまう。

だが、もっとうなるのがあった。あの超ムツカシのレベル５の紀伊・鈴木を、82年９月制覇（なんと７か月）というのがいた。７か月！　エッ、ウッソーッ！　だって、たったの７か月で38か国だョ。信じられる？　ワシャ、信じられん。どう、信じられるゥ？　ウーン、うなるよねェ。しかし、７か月制覇したという手紙を読んでみると、７か月の間に1000回以上リセットしただの、名前は絶対出さないでくれだの。戦闘時のこーゆー場合は退却フラグが立つだのと書いてある。すると、ウーン、やっぱ本当かもしれんとも思う。しかも、その手紙には、５か月までなら可能とまで書いてあった。もしヒマなユーザーがいたら、やってみてくだされ。もし、紀伊・鈴木で５か月制覇したら、レベル関係なしにスゴイと思う。

『群雄伝』シナリオ2 レベル5 短期攻略法

ランキング入りしたユーザーの手紙には、だいたい似たよーな攻略法が書いてあったので、共通するその攻略法を紹介しちゃおう。

①冷血になれ！

平然と仲間の武将を見殺しにできるよーな、ツメたーい人間になる！　そりゃ、そーだわなァ。短期決戦だもん。

②内政はいっさいしない

ワシみたいに、武将教育が趣味みたいなヤツじゃ、アカンはなァ。内政をすればするほど、短期制覇はむずかしくなる。これも当然だわなァ。

③ゲーム当初の金１での武将ひっこぬき

これは、かなりのポイントだネ。このスカウトも、時間がたてばたつほど忠誠度が上がるから、むずかしくなる。スカウトに失敗したら？　リセットだわなァ。短期の常識だわなァ。つまり、成功するまでリセット！　疲れるわなァ。

④１武将１兵攻撃

これは、早い話が能なし武将を兵１だけで攻めて、死ぬまで逃げまわるんだわなァ。これで相手の兵糧を減らす。これを何度もやれば、相手は兵糧がほとんどなくなる。セコイ作戦だけど、効くわなァ。

⑤空白国作戦

隣に強国があったらわざと空白国にさせ、隣の国から攻め込むが、相手は２か国になり、兵力は半分になるので攻めやすい。短期作戦は、こーゆーセコイ技が多いわなァ。

⑥大名逃がし

複数の領国を持つ大名と戦って、その大名が兵ゼロの場合、相手を逃がし、その逃げ込んだ国へその月に攻めると、大名が兵ゼロの場合、自動的に負けになるから、ただ攻め込むだけで勝てる！　これに近いコトは、ワシも書いたコトあるけど、やってみると〝首をはねる〟としか表示が出ない場合のほうが多い。逃がしたくてもできんケースのほうが、圧倒的に多いねェ。

ざっとこんなトコだけど、べつに７か月で制覇しようとも思わんが、85年までに一度制覇せにゃいかんだろうネ。でも、この短期制覇はあまりやってないから、いざやってみると、けっこう早く制覇できそうだネ。来月は、この円丈制裁係はどーなるかわからん。しかし、85年制覇じゃ、もう名前は載らんョ。84年か、83年。２年以内じゃないとねェ。

もうワシも開き直ってるからねェ。いくらだって制裁されよーじゃないの。くやしかったら、ワシを制裁してみい！

話題の『サーク』

今、ギョーカイ内で話題なのが、この『サーク』！　なんでか？『イース』そっくり、この一点なんだ。ギョーカイ君は口をそろえて、

「いやァ、『イース』に似てんなァ」

「イヤ、似てんじゃなくて、そのもの」

なんていうのだ。

そこでさっそく、『サーク』をやってみた。

☆

最初の町や外の画面のようすは、『イース』に似てるっていえば似てるけど、ソックリってほどじゃない。それより絵のタッチは、大昔発売されてあんまり売れなかったRPG『リグラス』に似てんなァ。それに、会話の感じが、なんとなく『サバッシュ』に似ているトコもあるなァ。床からハリの出てくるトラップ、これも『サバッシュ』にあったなァ。

そんなふうに考えると、このゲームはじつにいろんなもんに似てる！　王家の聖域に行くのにドラゴンに乗るトコは『ドラクエⅢ』だし、空を飛びながらデカキャラを倒すのは、よくあるシューティングゲームに似てるし、そして、やればやるほど、シナリオ全体のイベントのやり方は、『イース』だネ。なるほどそっくり！

ハッキリいって、ワシがファルコムの社長なら、マイクロキャビンに火をつけてるネ。とにかく、各イベントも戦闘マップも、

「この感じ、どっかで体験したコトがあるよーな気がすんなァ」

てなやつバッカリ。ハッキリいって、オリジナリティーがゼロに近い。ここらに問題があんねェ。おもしろいゲーム

は、スグまねっこしちゃう日本のソフト界を象徴しとる。だから結果、でき上がったソフトが、似たよーなのばっかりになる。

でも『サーク』はいいッ!

スッカリ小言ジイさんになっちゃったけど、では『サーク』はあかんのか？　けっこういい！

ワシャ、『イース』は『Ⅰ』しかやっとらんが、『イースⅠ』と『サーク』を比べると、『サーク』のほうがいい。『イース』はRPGでありながら、レベルが8までだったけど、『サーク』はレベルが25まである。これだけでもいい。レベルなんてユーザーの勝手でしょう。上げたいヤツは、レベル10,000でも上げりゃいい！　ただ、疲れるから上げないだけのコト。

このゲームの最大のいいトコは、ゲームの作りがじつにていねいな点だネ。倒れてる女の子を実際におぶって歩くキャラクターや、傷ついたファイターの肩を抱えて一緒に歩くキャラクターや、ユーザーが望むようなものはほとんど登場する。なんせパズルまで出てくるんだから。シューティングからパズルまで出てくるRPG。だから『サーク』は、アクション・アドベンチャー・シューティング・パズル・RPGなんだ。『サーク』はゲームの寄せ鍋です。これでシミュレーションを入れると完ペキだったネ。惜しい。あと、パソコンゲームでは珍しい、フルスクリーンもいいねェ。これはVRシステムとかいって〝すごい！〟ものだとマニュアルで自慢してた。でも、動くのが主人公だけだとスクロールが速いが、敵キャラが多いと、とたんに動きがヌターと遅くなる。昔のシューティングゲームによくあった。そして、88でやったんだけど、動き方によってスクロールがガックン、ガックンとなる！　チョッと気になった。でもまァ、絵はきれい。ネムヌの町の童話チックな絵なんか好きだなァ。

そしていちばんいいのは、ゲームが早く終わるコト。10日もありゃ終わるネ。ただ長いだけのゲームをやって、『サーク』をやると、「ウン、ゲームってこんなもんで終わっていいんだな」って思う。

それに『サーク』は、イースタイプの順番ゲーム。順番に行きさえすれば、必ずアイテムがとれるから、アドベンチャーみたいに煮つまるコトがないので解けないコトはけっしてない。ただ、個人的には、この順番ゲームはあまり好きじゃない。

「コレしてからソレして、アレしてからナニしなさいョ！」と、幼稚園の先生からいちいちいわれてるよーで、きらい。まァ、RPGにはある程度、順番は必要だけど、100%順番というのはあきた。

「オレの好きなよーにやらせろ。バカタレ！」と叫びたくなる。その点『サーク』は完全順番制。謎自体解く必要はまったくない。それより、こっちの砦とあっちの塔とどちらを先に制覇すればよいのか？　それさえ考えりゃ、間違いない。とにかく、何も考えずにラクーッにできる。ただし、パズルはむずかしいョ。ネェ、わかったら教えて！

これから『サーク』をやろうとするユーザーに贈るサークパズル

(3)	(4)
D C 紋 A	A G E 紋
(1)	(2)
B G F D	E B C F

〈問題〉

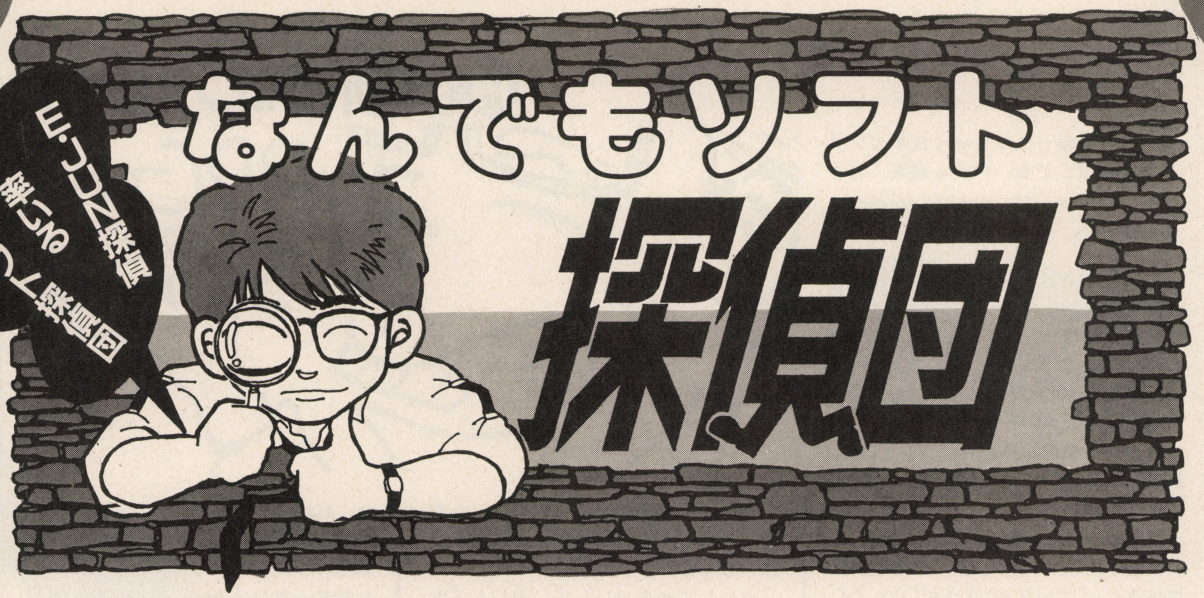
(1)～(4)の4つのブロックに分かれ、AはA、BはB、CはCというように、お互いが双方向にワープできる。まず(1)のブロックからスタートし、A～Gを全部一度だけ通り、最後に紋にたどり着くにはどーすればよいか？　もちろん、A～Gを二度通ると失格となる(各100点)。

どう、わかる？　なぜ、こんなわけのわからん問題を出したのか？　じつはこのパズルが『サーク』にある。これを解かんと最後の敵バドゥーと戦えないんだ。だからワシも、これが解けんので、ここで現在止まっておる！　これさえ突破できりゃ、円丈制裁係からバドゥー制裁係に昇格できる。目いっぱい制裁して、足腰の立たんよーにしてやろうと思っとる。

ワシも現在、忙しくてこんなパズルなんか解いてるヒマがないんョ。それに初めは、こんなアホなパズルを出してもと思ったけど、ムツかしい。A～Gを全部一度だけ通る。これはカンタン。すぐできる。でも全部通った段階で(3)か(4)にいないと紋には行けない。(1)か(2)にいると、もう一度A～Gのどれかを通って(3)か(4)の紋に行くから失格になる。イヤ、ムツかしい。理数系人間にはヒジョーにやさしいんだろうが、ワシのよーな文科系人間には、スゴークむずかしい。

頭にきたから、ベーシックでプログラムを作って解いてやろうとも思うけど、しばらくベーシックやってないから、すぐプログラムができるかどーか。それに、プログラムを作るのに5時間もかかったんじゃ、その間に問題が解けるんじゃないか？　ウ――ン、とにかく、こりゃ、もう来月にしよう！

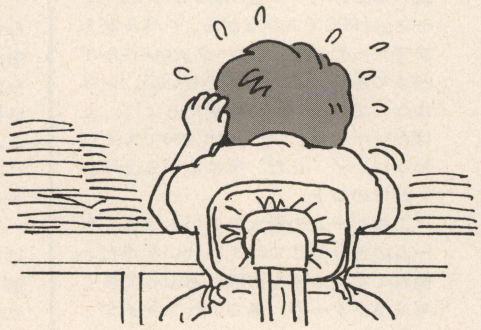
これから『サーク』をやろうとする諸君！　このパズルを解いてから『サーク』を買いなさい。そーすればすみやかにエンディングを見るコトができるぞ。そして解いた諸君は、ワシにこっそり、その順番を教えなさい。そーすりゃワシも楽できる。頼むぞ！　しっかり解け。



今月は、シミュレーション特集ということで、E・JUNもひさしぶりにゲームにのめり込みやした。でも、こういうのって仕事でやっていると、どこかさめてるんだよネ（掲載するためのマップやデータを作ったりしてるから）。ん〜、たまには素人のころにもどって、思いっ切りゲームに明け暮れてみたい、ナンチャッテ。

あ〜、日本は平和だな。

というわけで、今月も元気にいってみましょうか。



7月号調査報告発表

では、最近のパターンとなった、調査依頼の再掲と行きますか。

【調査依頼7-1】

あ〜、もーもー。『原宿 AFTER DARK』が終わらないよ〜う！

現在、同僚の刑事さんたちに「もうひと息だ、がんばれ……」といわれつつ、取り調べ室で容疑者たちを取り調べているのですが、ぜんぜん進みません。香月医師は白状させたのですが……。

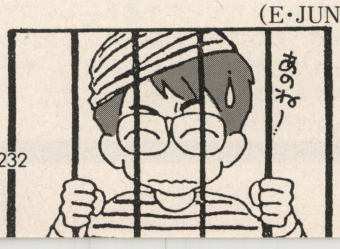
発売されて、だいぶ経過しましたし、ドーンと教えてください。

団員No.01012（北海道／瀬川喜子）

【調査依頼7-2】

現在、君たちの手もとにある最新シミュレーションの君しか知らないと思われる「秘奥義」を報告せよ！

（E・JUN）



【調査報告書7-1】

調査報告書を送ってくれたのは、東京都は団員No.……（ん？ ない！ 何なんでしょう。最近、こういう人たちが増えてきている。というのも、じつは最近の団員証発行が遅れているせいなのである。ほーんとうに申しわけない。できるだけ早く送るようにするからね）。引田祐貴だ。〔報酬2万ティラ〕

おありがとうごぜーます。

「香月医師が白状したら、エンディングはもう間近ですよ。

まず、取り調べですが、安積麻衣さんを呼んでいきなり問いつめるのですが、以下の手順に従えば、解くことができます（方法は、これ以外にもありますので、探してみてください）。

①問いつめる。
②あなたが犯人だ！
③萩森が声まねをした。

④業田の電話を聞いた。
⑤非常口が開いていた。
⑥業田がウソをついている。
⑦業田の子どもを助けた。
⑧子どもはあなたの子だ。
⑨アフロスで産んだ。
⑩香月医師がアフロスにいた。
⑪子どもは体外授精児だ。
⑫自分の子どもを助けるため。

【調査報告書7-2】

さて、E・JUNのムリヤリとも思われる調査依頼に対して、一生懸命調べてくれた3通の報告書をここに紹介しよう。

まずは、『群雄伝』の秘奥義を送ってくれた岡山県は団員No.33002山形明だ。〔報酬3万ティラ〕

『信長の野望・戦国群雄伝』

①文化度の上げ方

まず、商業価値を最大まで引き上げよう。すると、文化度はそれ以上あがらなくなったかと思うのだが、うまい方法がある。

そこで、わざと民忠誠度を下げて、一揆を起こさせ、商業価値を下げる。また、治水度を下げて、台風の被害にあいやすくする。

その後、再び商業価値を上げて、文化度を上げることができる。

ボクは、この方法で、甲斐で文化度を360まで上げたのだ。

②本能寺の変

シナリオ2の信長を選択。

ゲームが始まったら、丹波以外を委任する。そして、信長を山城に移動させる。

信長の兵を5くらいにして、残りの兵力を丹波に移動させる。そして、しばらく待っていると……。

本能寺の変が起こると、サウンドが変わり、明智光秀のグラフィックが表示され、「我が敵は、本能寺にあり」とメッセージが出る。このときに、退却しようとしても、「すでに取り囲まれております」といわれて、退却できない。

さあ、あとは死を待つだけだ。

さて、お次は『維新の嵐』を調査してくれた神奈川県は、団員No.14019電脳遊戯旅人だ。〔報酬4万ティラ〕

『維新の嵐』

①秘技

戦闘

要人との戦闘において、こちらが相手より武力が高いときに使える技ですが、まず相手を脅します。

そして、相手が無視してくれたら、ラッキー。こちらも無視しましょう。すると、「怒って斬りかかってきました」と表示され、戦闘が始まり、通常よりも大きなダメージを与えることができます。ときには、相手が一撃で死んでしまうほどです。

②藩主は永遠

彦根藩井伊家の場合を例にとると、直弼を倒すと跡継ぎが出てきますが、この跡継ぎをドンドンと殺していってもまったく無意味だったりする。最後には、同じ名前の人物が出てきてしまう始末ですから。殺すのは、要職にいた直弼だけで十分でしょう。

③音楽

意外に気がつかないことですが、藩・幕府単位の戦争で、シミュレーション・フリークの人たちの中には、(Y/N)を早く押してしまって、音楽を全部聴かない人たちもいるのでは……？ま、それだけのことなんですけど。

④バ○？

相手の原体力が10くらいで、攻撃で100前後のダメージを与えたのに死なず、何回かしてやっと倒れる場合がある。これは、○グ？

説得

説得に俗事は欠かせませんが、薩摩・土佐藩の人物は、よく知られているとおり、ほとんどの要人が酒を好みます。

また、武力の強い者(千葉周作など)は、俗事に否定的で説得は困難を極めます。

①賭場

金儲け

これは、あたりまえといえばそれまでですが、前後にセーブしておけば、金は簡単に増やせます。

②鉱山

一獲千金を期待できる鉱山ですが、ここでは藩主は金を発見しにくく(できない？)、藩士などのほうが発見しやすいという傾向があるようです。

また、1回見つかっても、連続は期待できませんので長居は無用でしょう。

先進性

先進性は高いと説得に有利で、先進性の高い要人と面会すれば上がりますが、これは、先進性のすごく高い特定の人物と何回も面会するよりも、たくさんの人と面会するほうが上がりやすいようです。

なお、同志に他の要人と面会させるのは、信頼値が下がるのでやめたほうがいいでしょう。

さーて、どんどんといってみようか！3つめの報告書は、京都府は団員No.26016前田祐和だ。〔報酬2万ティラ〕

『リーチ・フォー ザ・スターズ』

団長ご自身がレビューされていた6月号ソフトレーダーの「究極とは？」を読みながらプレイしているとき、艦隊の究極は999以上いくんじゃないかと思い、いろいろとやっているうちに偶然発見してしまったのです。

なんと！　この技を使うと、たった5隻航宙艦があれば、まったくRPを使わず、ターン数をかけず、艦数を無限に増やすことができるのです。

---------- (中略) ----------

まず、いま待機群にある艦数の2分の1（5隻だったら3隻）を、艦隊命令の個別編成で入力します。このとき、決定をクリックし、終了をクリックしないこと。

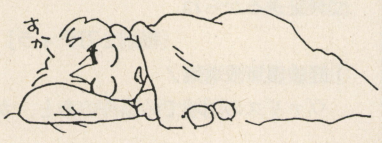
ここで、もう一度、残りの2隻を個別編成して、終了をクリックしましょう。

次に、右クリックでキャンセルします。すると……。

いや、恐れいりやした。といいたいところだが、じつはボクの999隻もこの方法で作ったものだったのだ。しかし、あの記事から、この技を発見するとは思わなかった。ちなみに、ボクもイジリまわしていて、偶然発見したのでした。

旅

北海道を歩いていると、ある場所で五稜郭を発見できます。メッセージが感慨深いものがあります。



今月の調査依頼

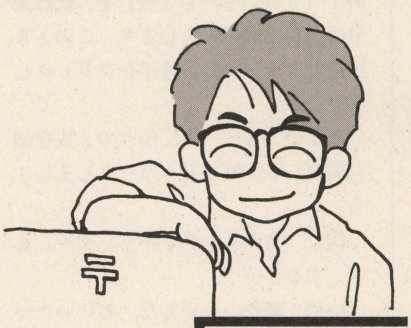
さて、今月の調査依頼にいく前に、『サバッシュ』の質問がきているので、軽く答えちゃおうね。

まずは、新潟県の山岸昌也くんの質問だが、〝銀のグローディア〟は、ホークンモラー地方のカトメスの町に行ってみれば、必ず見つかるはずなのでがんばってほしい。

次に、愛媛県は長谷川茂樹くんの質問。サジタリウスをもらうための条件というのは、ストゥーパ210でミナレトスを助けることなんだ。で、その方法は、君も知っていると思うけどオルジャスの石を5つ集めることなんだけど、それだけでは、まだ助けたことにはなっていない。どうすればいいかというと、5つめの石の入っていた宝箱にもう一度ふれることなのだ。

これできっと解けるはずだから、がんばってみてほしい。

それでは、今月の調査依頼にいってみよう。



【調査依頼8-1】

探偵団のみなさん、『ラスト・ハルマゲドン』の調査をお願いします。

第2部のファンタジーランドでのイベントが起こらないのです。条件はすべて満たしていると思うのですが……。

悩めるボクに、1階～最上階のマップとイベントの起こる場所、条件を教えてください。　（埼玉県／中山実）

【調査依頼8-2】

探偵団のみなさん、『デス・ブリンガー』の調査をお願いします。

ダモスの神殿のマップを教えてください。

また、ディガの神殿で、マハ・ディーラの幻影をあやつっているヤツの居場所を教えてください。

（大阪府／安井信義）

【調査依頼8-3】

『プロヴィデンス』で、ジュアネリア国のクラーヌ砂漠にある宇宙船の中で、扉を開けるのに使うカードが必要であるということですが、そのカードのある場所がわかりません。調査お願いします。

団員No.22019（静岡県／大村直之）

★★★

以上の調査が完了したら、詳しくかつわかりやすく書いて、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団調査報告」係まで送ってください。

締め切りは、7月15日（消印有効）とします。団員番号を忘れずにネ。

聞き込み情報コーナー

コーナーが変わるたびに、こんなリードを書いてられるかっていうの。ったく。

えっ？！　リードって何かって？

そりゃあ、あんさん。大洋がよくしてて、最後には逆転されちゃうやつ……そりゃ、リードだろって。

？？？でも、字はおんなじだよね。

あっ、そうそう。ボクシングでいうところの腕の長さ……って、あ～た、それはリーチでしょ。

ん？　そうか！　フジヤ・ネクター（な、なつかしい）……そいつは、ピーチ！

おあとが、よろしいようで。

『ロードス島戦記』

（愛知県／熊澤直樹）

熊澤くん。いつも報告書ありがとう。団員証送るからね。

〔報酬2万ティラ〕

①経験値無限増殖！

ヴァリスの国境での事件のあと、カーラの館で姫を助け、ヴァリスの城で国王と話す。そのときに、魔女のことを話してくれといってくるが、ここで「いいえ」を選択すると、何度でも王様から金と経験値がもらえてしまうのだ。

②隠れメッセージ？

ヴァリスの国王のところから出てくるとき、王女が「○○様、お気をつけて」というが、これはいちばんカリスマの高い人を呼ぶのだ。ところが、パーティーからそいつをはずして、もう一度会いにいくと、「○○様は、どうなされたのかしら」というのだ。こいつは、ビックリ！

③ウィザードはスンゴイ！

①のやり方で、ウィザードのレベルを上げまくると、な、なんと！ クレリックの呪文を覚えてしまうのダー！

このやり方で、究極のウィザードをあなたのパーティーにも１人。

④アサシンダガー

フレイムの宿屋で見つかるアサシン用ダガーは、戦闘中に「アイテム」で装備できてしまうのだ。そんでもって、すんごい威力。ほとんど一撃だぜ～！

魔法のアイテム屋WIZ

団員No.33001（岡山市／吉本　修）

『ソーサリアン　追加シナリオVol.4 宇宙からの訪問者』の中にある「魔法のアイテム屋WIZ」の魔法リストを送ってくれた吉本くん。ありがとネ。

〔報酬３万ティラ〕

『Xak』アイテム・リスト

（千葉県／中川秀幸）

団員証は、大急ぎで送るようにするので、もうちょっと待っててほしい。タカハピもよくできてると、ほめてたぜ。

〔報酬２万ティラ〕

第一部に登場するアイテムと入手場所（武具、魔法以外、例外あり）

アイテム	発見場所
王家の紋章	フェアレスの町
町長の眼鏡	フェアレスの町
ガントレット	モルムの砦
水圧調整屋の鍵	モルムの砦
マスターキー	モルムの砦
ニルの箱	モルムの砦
薬物庫の鍵	モルムの砦
傷薬	モルムの砦
スープ	モルムの砦
サーク・ディープル(青)	モルムの砦
ESPリング	ノルマナの町
海賊の宝石の鍵	外に居る海賊
海賊の酒	アジト
赤い宝石	アジト

第二部に登場するアイテム

アイテム	発見場所
ラビー	ネムルの町
ディスペル	ゼグラードの塔
BROAD SWORD	ゼグラードの塔
耐火マント	炎の地の洞窟
ドラゴンの指輪	炎の砦
奇跡の薬	炎の砦
ガスマスク	炎の砦
PLATE MAIL	炎の砦
サーク・ディープル(緑)	聖域の１歩手前
サーク・ディープル(赤)	炎の砦
GREAT SWORD	聖域の１歩手前

魔法のアイテム屋WIZメニュー

名　前	値　段	用　途
TORPEDO	5000	発せられる弾頭は、敵にさとられないように地面の中を進み、敵の近くで爆発する。
ELECTLON	7400	静電気を帯びた霧を生み出して敵を包みこみ、数万ボルトの電気攻撃。
IMBICILITY	120	愚考の魔法と呼ばれ、使用者に災いとなる。
HID	6000	通称「身隠しの魔法」、ある時間姿を消す。CHANGE AIRよりMPが小さい。
CORONA	18200	火柱を起こし、敵がこれに触れれば発火し、ほどなく灰と化す。
WINGS	65000	体が空高く舞い上がる。
MARIONETTE	3600	かかった者は、自分の意志とは無関係に体が動きだし、死ぬまで止めることができない。
STRANGLE	3900	光の帯がはなたれ、敵にからみつき体をしめつける。弱い者は、ちっ息死となる。
BLIZZARD	4200	雪と風を呼び、あたりを一瞬にして猛吹雪にする。
BECESSION	11200	自分の周りに特殊なエネルギーフィールドを張りめぐらせる。
FLAME OIL	1300	弾が生じ、地面に落ちると火柱を吹き上げる。
ASTRAL BODY	4300	一定時間敵の魂をその体から抜き取る。
DESTRUCTION	65535	究極終焉(しゅうえん)魔法と呼ばれ神のみが使用でき、ありとあらゆるものをすべて破壊。
H FLAME	3600	最も基本的な魔法だが、熟練すれば強力な魔法となり、敵を一瞬のうちに火だるまにする。
MEDUSA	12000	発せられる光線を一度浴びたものはたちまち石化する。
STREAKE	48200	３本の光線を自分の前後に同時に放ち、敵がこれに触れれば粉砕する。
HYPER VOLT	60000	THUNDER魔法の一種。５元素に族するすべてのモンスターに有効。超高圧電流。
PSYCHO	1800	精神力により大石を自由に動かし、それを敵にうちあて倒す。５元素に属するすべてのモンスターに有効。
SALAMANDER	6000	火の精霊サラマンダーを招喚する。彼らは、使用した者のしもべとなり、6000度の高熱をもって焼きつくす。
WIND SICKLE	9000	一陣の突風を呼び起こし、風のつくる渦の中心に真空をつくる。
ABS ZERO	65535	究極魔法の一種で、MPは255必要。使用と同時に絶対零度まで周囲の温度を下げる。
FORT	7500	使用した者の前方に結界を作り出す。敵はこれに阻まれて近寄れない。
SULFATERAIN	1000	使用と同時に雨雲を呼びよせ、強力な硫酸の雨を降らせる。
LA・MI・XAM	6000	古代魔術の一種で、一瞬のうちにすべて焼きつくす。古代魔術に精通しないものが使用しても効果なし。
ASTRAPHOBIA	16000	強雷しょうを誘発し、同時に雷に酷似した線光を放つ。
S HEAL	600	通常のHEALより音が静かでMP消費がない。
EN・I・GAM・I	60000	古代魔術の一種、黄泉の国に通ずる道を開くといわれる。古代魔術を知らない者が使用すると何が起こるかわからない。
KILLER BEE	10500	殺人バチをあやつり、このハチにさされた者は、強力な毒によりほどなく死にいたる。
FOSSILIZE	65535	究極魔法の一種でMPは255必要。モンスターだけでなく、ありとあらゆるものを無差別に石化する。
FIRE DRAGON	7100	光熱の火球を波状に連射する。
PULSE LASER	7300	発せられる破壊光線を浴びたものは、体の細胞が破壊され、数秒のうちに砂と化す。
CHARM	8600	かけられた者はかけた者に魅了されて攻撃ができなくなる。ただし、地に属するモンスターだけに有効。

MSXユーザーのキミにおいしいお知らせ！

第2回パソコン通信大博覧会

ゲームコレクションフェスティバル

参加者大募集

'89夏・パソコン通信を使ったMSXユーザーによるMSXユーザーのためのスペシャルイベントだ!!

この夏、MSX専用のパソコン通信"リンクス"でおなじみの、日本テレネットが、パソコン通信を使ったホットなイベント『第2回パソコン通信博覧会〜ゲームコレクションフェスティバル〜』を開催する。昨年の夏から始まったこのイベント、第2回めの今回は、パソコン通信の持っているダウンロード（転送機能）を使った、オリジナルプログラムのコンテストだ。MSXのアマチュア・プログラマーが応募したオリジナル作品を、リンクスを通して全国のMSX仲間が審査するという、MSXユーザーによる、MSXユーザーのための"大夏祭り"。踊るアホウに見るアホウ。同じアホなら踊らにゃソンソン！　みんなはりきって応募しようぜッ!!

自慢のプログラムで10万円をねらえ！

オリジナルプログラム応募要項

①応募期間　6月8日〜7月31日

②応募先　日本テレネット株式会社　リンクス事業部

③応募方法　MSX企画の自作プログラムで、未発表のものに限る。
フロッピーディスクあるいはカセットテープで応募。

④賞金　最優秀賞（総合優勝）　1名　10万円
優秀賞（総合準優勝）　1名　5万円

部門賞
- パズル賞
- アクション賞(シューティング含む)
- ロールプレイング賞
- かわりだね賞(シミュレーション含む)
- Mマガ賞
- Mファン賞
- ログイン賞
- ベーマガ賞

各部門各1名　計8名　各1万円
最優秀賞、優秀賞の重複の場合くり下げ

選ぶのはキミだ！在宅審査員になってみないかっ!!

リンクス審査員応募要項

①応募期間　5月21日〜7月31日

②応募先　日本テレネット株式会社　リンクス事業部

③応募方法　このページの左下の応募券を切り取って官製はがきに貼って応募してください。

④応募資格　MSXユーザーであること（RAM32K以上）

⑤審査方法　リンクスよりダウンロードしゲームで遊ぶリンクス投票コーナーにて、1名1ジャンルにつき1票（二重投票不可）
部門賞は各編集部でリンクス投票上位者から選出

⑥審査員特典　審査投票者の中より抽選で豪華賞品
- LINKS賞
- SONY賞
- MSXファン賞
- Panasonic賞
- MSXマガジン賞
- ログイン賞

⑦リンクストライアル入会
プログラムコレクション参加希望で、リンクスモデムを持ってない方に入会金2,000円でモデムをプレゼント（リンクス入会申し込みをしていただきます）。

応募するときは投稿のルールを守ろうね

1．盗作、二重投稿は厳禁だぞ。
2．プログラムの詳しい解説をつけよう（プログラムのリスト、遊び方・使い方、マップなどの解説。プログラムを作るとき、参考にした雑誌・単行本名。MSX、MSX_2、MSX_{2+}の別。などをそえる）。
3．住所、氏名、年齢、電話番号を明記しよう。

応募、問い合わせはここにしてちょっ！

〒604
京都市中京区烏丸通り御池上る二条殿町548
ナショナルビル2F
日本テレネット株式会社
リンクス事業部
TEL.075-251-0635

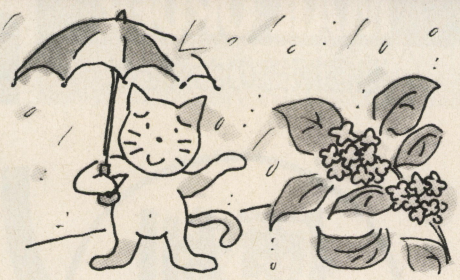
ゲーム
フェスティバル
コレクション

ポプコム8月号

応募券

ハロー！ポプコムネット

ポプコムネットの電話番号は
03-239-6985です。



夏――。
海――女のコ、いいなァ。
くすくすっ。

う〜ん、うだっちゃうよー。まるでサウナにいるようだ。でもでも、こんなことじゃ、めげないもんね。

と、これは先月の銀猫の姿でありまして。都合によりお休みだったわけなんだね、うん。心配した？

気のせいかもしれないんだけれど、今月のネットのみんな、疲れてるみたいなんだよね。やっぱり、うざったい梅雨のせいかも。え〜い、しっかりせんか!!　う、どなったら息切れた……。

免許の取りたて、車は乗りはじめがいちばん楽しいと聞きます。これからの夏へ向けて、海岸へのドライブなんてすてきだろうね。助手席には、もちろん……あのコがいる!!　というのが理想だね。

彼は冷静に、欲望のもろもろを見つめています。そして、9,000万円のミリョクは人々をモウソウのとりこにする。「当たったら車買うぜ」とか、「旅行したい!!」などなど、人それぞれに夢見ます。あぁ、小市民。ところで彼は、宝くじ買ったのかな？

パソコン通信の楽しさって、なんだろう？　ふと、そんなことを考えたりすることはありませんか。おもしろさなんて、人によって違うけれど、最近のポプコムネットのみなさんは、プログラムの交換を楽しんでいるみたい。前にも紹介した「PDS」ですね。

よくある話といえば……それにしても、自分ではよかれと思っていても、相手にとってみればギョッとしちゃいますね。とくに外国文化とのコミュニケーションはむずかしい。うんうん。

最後は、青春のひとコマというか、なんとなく切ない感じがマルです。だれにでも、一度や二度はあるでしょう。

編集部は草野球で盛り上がってる。

私もそのうちにまぜてもらうことにするか。いずれ、その報告ができるでしょう。

―110118　銀猫―

タイトル:ふー。3

(**トウコウシャ　No.120093　**トウコウビ:89/05/25)

はぃっ。TOMOKUNです。
昨日、車が来ました。
乗ってみたんだけど、もうむちゃくちゃ。
エンストはするわ、ノッキングはするわで困った困った。
で、バイトから帰ってきて、練習したらようやく走れるようになった。
やはり、1年2か月もマニュアル車に乗っていないと、体がAT化します。
しかし、MTはおもしろいですねー!!
加速が違いますね。
はっきりいって、家のサニーよりも速く感じる……。

タイトル:フォントが変わった

(**トウコウシャ　No.140253　**トウコウビ:89/05/27)

こんちは。HIROSHIです。
ジャンボ宝くじが発売されていますね。
9000万円の夢をかけてみな並んでいます。
混んでいるところでは30分くらい待たないと買えない状況です。
あんまりすいているところだと当たりそうにないし、待たされるとわかっていても混んでいるほうに並んでしまう人間の心理って不思議ですね。

タイトル:M★:おっひさ!!

(**トウコウシャ　No.110133　**トウコウビ:89/05/29)

ども、もろぼし　らむです。
★【ごぶさた!!】
ううぅむ、2週間以上もあけてしまいましたねー。テストも終わって一段落と。物理もなんとか半分とれそうだしね。去年の問題が回ってきたけど、今年のはメチャむずかしいのでけっこーきついなー。ま、バネの運動の一般解(X=Asin(wt+@))を微分方程式による証明するとゆーヤマが当たったんでよかった★
あ、そうそうPDSボードに98のCGをアップしときましたんで。
この前と同じLHARCの自爆をつかってます。さて、その内容はっていうとBASTARDのシーラさん、……じゃなくてオリジナルだったりする。
けっこう、まともに描けたんじゃないかな。ま、見てくだしゃんせ。

タイトル:しおりじゃないよ。

(**トウコウシャ　No.110140　**トウコウビ:89/05/31)

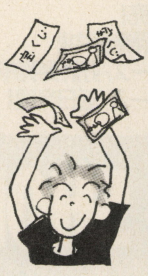
どうも、ごぶさたしています。Tanappeです。

うちの英語の先生の話です。先生が留学していたとき、登校時に、よく学校の教授に会ったそうです。そしていつも、"How are you？"とか、声をかけてくれていたそうです。ある日、二日酔いだった先生は、気分が悪い、と答えようとして、"Well."の対義語を考え、unをつければ否定になるな、と考え、"I'm unwell."と答えたそうです。教授はちょっとへんな顔をして、〝いつからですか？〟先生「昨日からです」教授「よくなるんですか？」先生「ええ、時々あります」……辞書をひくとわかりますが、"unwell"とは、〝生理中〟の意味なんだそうです。

タイトル:TM:エキゾチック

(**トウコウシャ　No.020010　**トウコウビ:89/05/30)

このごろあんまり目的がない中で生活してます。とくにやってみたいこともないし。そういえば、数日前、初めてウイニングランなるものを、やりました。はっきりいってむずかしい。スピンの連続でした。そのとき酔いざましのためゲームやったのですが、体感ゲームしたらよけい気持ちが悪くなったTM SOFTです。
◎該当するひとへ◎
そうですね。PDSとか活用しましょう。と、いいながらDOWNだけしかしてないなぁ。ですから詳しくISHとARCの使い方教えてくれる人、大歓迎でございます。もろぼしさん。DOWNしましたよ。色がきれいですねぇ。ぼかし的なところが、いいぜ。でもGLOADがへんだなぁ。しょーがないから、ダイレクトにダビンチで読み込みました。そうそう、忙しいようですね。Friedeさん。メーカーなんとかできました。しかし、なかには、全部成功しても動かないものもありますね。

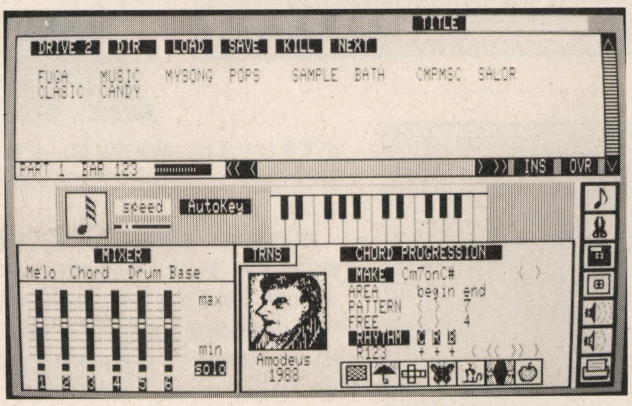


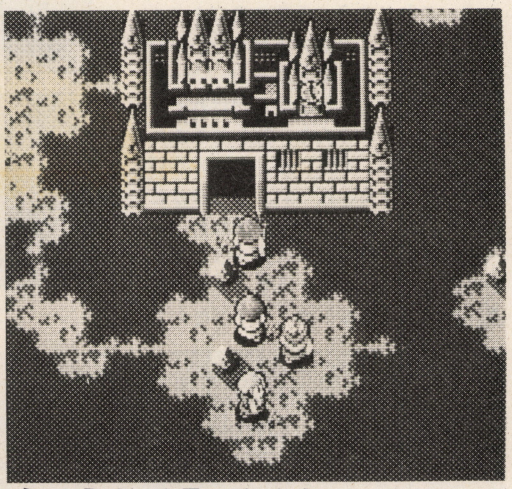
MAIL ORDER
通信販売のお知らせ

POPCOMソフト

便利 簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。





お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
（TEL）
氏名・年齢
生年月日 印
保護者
ご署名 印
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

41円 1 0 1 9 1
東京都神田局
私書箱81号
小学館パルショップ
POPCOM
ソフト通販係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

●ダビンチMSX2/近日発売!
PC-88・他/好評発売中!!
●サバッシュPC-88シリーズ/好評発売中!
X68000 PC-98シリーズ/近日発売!

小学館 パルショップ
PAL SHOP
〒101 東京都千代田区神田神保町2－30昭和ビル
株式会社 小学館プロダクション お客様係
TEL. 03（288）0521

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

2789

差出有効期間
平成元年12月
31日まで
（切手不要）

101-00
091

（受取人）

東京都神田局私書箱81号

小学館パルショップ

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

ハガキ（一括代引き専用）

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください。

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ □□□-□□ ご住所		
フリガナ お名前	印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先 (学校名)
お電話(ご勤務先)	保護者 ご署名	㊞

小学館パルショップ・POPCOMソフト通販係

お問い合わせは TEL 03-288-0521

キリトリ線

お申し込みに際してはP238の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用はがき、または官製はがきに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

POPCOM

生涯一捕手！

君の常識をくつがえすスーパー過激なパソコン誌！

関係ないけどウズマサ映画村の怪獣。

人気赤丸急上昇、"く～みん"です♡

驚・天・動・地！
奇・想・天・外！

ハチャメチャなオモシロさ！

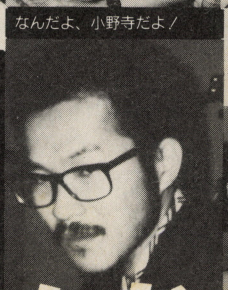
なにはなくとも編集長、今日も冷たい風が吹く。

編集部Sこと佐々木寿彦の素顔。

ポンセ松崎（本名・昇）とネット担当の望月。

ハーイ、わたしブルックリンです。

イラストレーター、ニコマート木村。


なんだよ、小野寺だよ！

わたしポプコムネットの大藤あるよ。

今秋10月号からポプコムが

OH MYGOD!

BIGになる!!

9月8日ごろ発売

うれし、恥ずかし、新装開店！　今秋、10月号から、新生ポプコム、ド、ドーンと登場！　サイズもワイドに、誌面も充実度200%、の大盤振舞いっ。ゲームのこと、ハードのことは、ぐ～んと深く、おもしろく。そのうえ、探検、アイドル、サスペンス、映画etc.と、涙あり、笑いありの果報ものマガジン。ピリリッとスパイスのきいた切り口で、君のおめめも、頭も、大感激間違いなし。これだけじゃあ、ない！　ウルトラゴージャスな付録はついちゃうし、10月号では大型化記念スペシャル大プレゼントも実施予定！　もう、渡る世間に、ツバペッペッ、ネ。果報は寝て待てとか申しますが、これは本屋に走るしかないっネ！

えー、それから、君の友人にも積極的にポプコム購読をすすめましょっ。いい伝えによりますと(!?)、2人以上成功した人には、必ずよいことがあるとか。編集部にすむ古老が、そう、申しておりますル。こほんっ。信じる者は救われる、のですっ！

ガッツ!!

よりエンターテインメントに！
よりパワフルに！
よりワイドに！

ラ・バンバ荒木はいつもオチャメな人気者!?

イラストレーター関口ひろこさん、だ♡

ポッキー前嶋は、ドライが嫌いです。

川原こんぱちもときどき仕事する。

涙・ナミダのゲーム情報！

馬上恵子、○歳、幸福とは!?

校正の×××、工藤さん。

I Can't Believe！

恋のかけひき♡

ポプコムは、君の味方、だよ、いやほんとに。

大型化記念、世間をアッといわせるパワフル企画、大プレゼントに期待してね。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

高価買取・下取

98、88、286、X68K、4,000文字モニター、漢字プリンター 特に高く買います。

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

中古→中古
中古→新品
買換え自由

注意 当社では、お客様からの下取りや買取りの価格も全て消費税込み価格で表示、又は取り引きさせて頂いております。お客様の仕払額や受け取り額は今まで通り当社から示した金額になりますので、消費税は意識しなくて結構です。

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!
直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。
(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

下取・売却をお急ぎの方は直接、現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りをご希望の方は買い換え希望の商品名をメモ用紙などにご記入の上同封してください。下取品と購入商品の差引きの請求を連絡いたします。
- 売却をご希望の場合は、「売却希望」とご記入の上お送り下さい。現品が着き次第、早急に高価買取り代金をお届け致します。振込を希望の方は振込先を記入して下さい。指定の無い場合は現金書留などで送金致します。
- 下取り、売却どちらの場合でも周辺機器、ボード類、ソフトなども買取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先にMK係を必ずご記入下さい。

(注意) NEC・エプソン・シャープ以外の機種やMSX、古い機種などは買取り出来ないことがありますのでお電話でお問い合わせ下さい。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX 03(463)2394 又は 03(496)7267へお気軽にどうぞ!
お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

マイコンには専用デスクが必要!
当社オリジナルデスクを激安サービス販売
新品パソコンデスク 皆様に好評を得ております。安心してお求め下さい。

8年間のパソコン販売実績が産んだオリジナルパソコンデスクで環境充実!

高級パソコンデスク
全機種対応 | 業務用として開発設計 | 強度バツグン | 移動自由(ストッパー付キャスター)

今がチャンス!
PC-8MKII、PC-9MKIIには引出しユニットを、
PC-11にはコード落しBOXをプレゼント中!

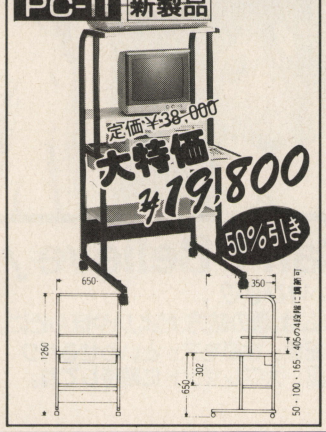
新製品も登場 多くのパソコンに対応して更に好評!

全国配送

PC-11はディスプレイ台、PC-8MKII・PC-9MKIIはプリンター台の高さがそれぞれ調整できます。

待に待った新製品登場!!

PC-11 新製品



PC-8MKII

PC-9MKII

あなたのマイコンを高く買い取ります。中古や新品への買い換えもOK!
中古買取り、下取りのページ➡日本マイコン流通センター 広告3ページ目➡

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

消費税に注意

当社の広告は消費税込みの価格で表示してあります。
他店との比較の際に注意してね!
きっと当社は安いよ!

渋谷駅前店紹介のページ ←

人気パソコン中古・新品激安販売! 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 買取り、下取り大歓迎!

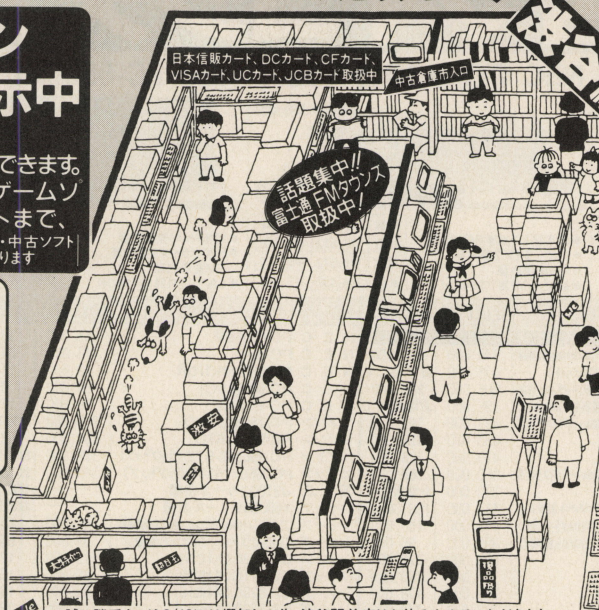
中古マイコン激安

中古品在庫500台

渋谷駅前店

中古マイコン500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出 | 中古基板・中古ソフトもあります



※誠に勝手ながら8/13(日)は棚卸しの為、渋谷駅前店はお休みさせていただきます。尚、通信販売の業務は行っております。

※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

NEC
SHARP
EPSON
富士通
各種
取扱店

中古ソフト買い取ります。

(ファミコン、PC-98、PC-88、X68K、MSX2用など)
※箱、説明書付に限ります。電話での問い合せは出来ません。直接お店に持ってくるか、5本以上ならお送り下さい。

正社員募集中!!

若さあふれる社員募集
18才～25才くらい迄

- 勤務地 渋谷駅前店 又は 渋谷営業本部
- 給与 160,000円～250,000円
- 賞与 年2回、昇給年1回
- 待遇 ソフト無料貸出制度あり 社員特別価格販売制度
- 業務 通信販売の電話受付け 店頭販売スタッフ
- お問合せ：03－463－2361 担当：弘瀬(ヒロセ)

6インチカラーTV ￥20,000より
各種無線機
ビデオ
ビデオカメラ
取扱中!!
お気軽にお問合せ下さい

日本マイコン流通センター
5階フロアオープン

オリックスクレジット、日本信販、セントラルファイナンス、オリエントファイナンス、ジャックス、各社分割払い取扱い(カード利用はこの限りではありません)

新品I/OデータRAMボード
激安販売中!!

秘ソフト大量展示中!!

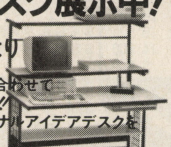
ファミコン用、MSX2用
PC-98用、PC-88用など
他店にはない品も豊富に在庫、みんなで買いに来てね!

SEGA メガドライブセット

新品 本体＋ソフト1本(新品)
(ソフトはこちらでお選びします)
定価￥26,800相当
特価￥21,000

中古品を下取りして中古を買う。
中古品を下取りして新品を買う。
中古の買い取りOK!!
中古の販売OK!!

パソコンデスク展示中!



¥14,800より

- あなたのパソコンに合わせて数種類の机を用意!!
- 他店にはないオリジナルアイデアデスクも展示中!!

全国配送致します。

もちろん新品もあります

NEC、SHARP、EPSONなど、本体から周辺機器、ソフトまで激安価格で大放出!!

- 中古品と組み合わせての購入OK! (本体は新品でTVは中古…などもOK.!)

下取り販売・買い取り大歓迎!!

PC 98、88、カラーディスプレイ
漢字プリンター 特に高く買い取り可
・お電話でお申込み頂くか、直接お持ち下さい。

カード取扱い提携会社

JCB
VISA
UC
DC
日本信販
CF

分割払い取扱い提携会社

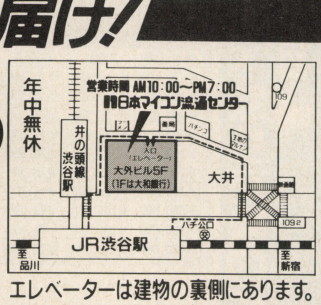
オリックス
ORIX
日本信販
JACCS
オリエントファイナンス
CF

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX. 03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古マイコン激安SHOP

お手持ちのマイコンから中古マイコンへの買い換えが出来ます
価格はすべて消費税込みの価格です 在庫数500種2000点

中古マイコン大バーゲン!

今月の特選中古品

NEC PC-8801FH30

定価¥168,000

大特価¥84,800

- 漢字第1、2水準ROM内蔵
- 5'2Dドライブ2基内蔵
- FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,632	¥9,200
18回	¥6,572	¥5,300
30回	¥4,432	¥3,400

NEC PC-8801MKIIFR30

定価¥178,000

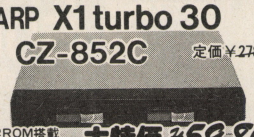
大特価¥76,800

- 漢字ROM標準実装
- 5'2Dドライブ2基内蔵
  FM音源内蔵
- もちろんSR用ソフトもOK

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,012	¥8,300
15回	¥6,216	¥5,700
30回	¥3,412	¥3,100

SHARP X1turbo 30 CZ-852C

定価¥278,000



大特価¥59,800

- 漢字ROM搭載
- 漢字ROM搭載
- 640×400ドットのカラー表現が可能
- 5'2DDディスク2基内蔵
- 8オクターブ3和音のサウンドジェネレータ搭載

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,888	¥10,500
12回	¥5,878	¥5,500
20回	¥4,768	¥3,400

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK
中古販売のページ→ 日本マイコン流通センター 広告1ページ目→

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801RL5(32ビット,40Mハードディスク内蔵,新品同様)	970,000	558,000
NEC PC-9801RA2(32ビット)	498,000	お電話にて
NEC PC-9801RX4(20Mハードディスク内蔵)	566,000	385,000
NEC PC-9801RX2(現行モデルの中古)	398,000	お電話にて
NEC PC-9801VX4(20Mハードディスク内蔵)	693,000	298,000
NEC PC-9801VX21	433,000	258,000
NEC PC-9801VX2	433,000	228,000
NEC PC-9801VM4(20Mハードディスク内蔵)	860,000	268,000
NEC PC-9801VM21	390,000	お電話にて
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥8,900有り)	415,000	189,000より
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	415,000	150,000
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥9,800有り)	398,000	98,000
NEC PC-9801UX21	348,000	218,000
NEC PC-9801UV21	318,000	159,000
NEC PC-9801UV11	265,000	178,000
NEC PC-9801UV2	318,000	148,000
NEC PC-9801U2	298,000	68,000
NEC PC-9801E(別売り512K-RAM¥9,800有り)	218,000	55,000
NEC PC-9801(別売り512K-RAM¥9,800有り)	298,000	39,800
NEC PC-9801CV21(カラーCRT標準装備)	355,000	208,000
NEC PC-9801LS2(32ビットラップトップ)	628,000	お電話にて
NEC PC-9801LV22(ラップトップ)	378,000	お電話にて
NEC PC-9801LV21(ラップトップ)	345,000	208,000
NEC PC-88VA2	298,000	お電話にて
NEC PC-88VA	298,000	145,000
NEC PC-8801MA2	168,000	124,000
NEC PC-8801MA	198,000	99,800
NEC PC-8801MH	208,000	89,800
NEC PC-8801MKIIMR	238,000	79,800
NEC PC-8801FE	129,000	89,800
NEC PC-8801FA	168,000	94,000
NEC PC-8801FH30	168,000	84,800
NEC PC-8801MKIIFR30	178,000	76,800
NEC PC-8801MKIIFR20	148,000	65,800
NEC PC-8801MKIISR30	258,000	79,800
NEC PC-8801MKIISR20	213,000	66,000
NEC PC-8801MKII30	275,000	45,000
NEC PC-8801MKII20	225,000	37,000
NEC PC-8801MKII10	168,000	28,000
NEC PC-8801	228,000	18,000
NEC PC-8001MKIISR	108,000	14,800
NEC PC-8001	168,000	9,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
NEC PC-6601SR	155,000	38,000
NEC PC-6601	143,000	24,800
NEC PC-6001MKIISR	89,800	14,800
NEC PC-6001MKII	84,800	9,800
NEC PC-Engine	29,800	16,800
エプソン PC-286VE-STD	298,000	お電話にて
エプソン PC-286V-STD	298,000	168,000
エプソン PC-286LE-STD(ラップトップ)	368,000	お電話にて
エプソン PC-286L-STD-N(ラップトップ)	348,000	お電話にて
東芝 J3100シリーズ各種		158,000より
シャープ X68000シリーズ各種		お電話にて
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)(新品展示品)	99,800	65,000
シャープ CZ-830C(X1twin)(PCエンジン装備)	99,800	55,000
シャープ CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
シャープ CZ-811C(X1F10)	79,800	13,800
シャープ CZ-820C(X1G10)	69,800	13,800
シャープ CZ-822C(X1G30)	118,000	28,000
シャープ CZ-850C(X1turbo10)	118,000	24,800
シャープ CZ-851C(X1turbo20)	248,000	48,000
シャープ CZ-852C(X1turbo30)	278,000	52,800
シャープ CZ-862C(X1turbo40)	258,000	49,800
シャープ CZ-870C(X1turboIII)	168,000	65,800
富士通 FM-TOWNS2S限定セット	538,000	お電話にて
富士通 FM-TOWNS1S限定セット	478,000	お電話にて
富士通 FM-R30BX(16ビット,3.5'2HDX2)	268,000	128,000
富士通 FM77-AV40	228,000	69,800
富士通 FM77-AV20EX	228,000	59,800
富士通 FM77-AV20-2	168,000	55,000
富士通 FM77-AV2	158,000	49,800
富士通 FM77-AV1	128,000	35,000
富士通 FM77-L4	238,000	45,000
富士通 FM77-L2	193,000	39,800
富士通 FM77-D2	228,000	35,000
富士通 FM77-D1	198,000	30,000
富士通 FM-7/NEW7	99,800	12,800
SONY SMC-777C(3.5"FDD内蔵)		19,800
三洋 MBC-17J-HD(40Mハードディスク内蔵,AXパソコン+専用モニター付	678,000	398,000
三菱 マルチ8(初心者BASIC入門に最適)		9,800
日立 MB6892(ベーシックマスターレベル3マーク5)		9,800
任天堂 ファミリーコンピュータ	14,800	6,800
SEGA マスターシステム	16,800	9,400
SEGA マークIII	15,000	5,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
MSX		
ビクター HC-6(32K)	64,800	14,800
サンヨー MPC-22(64K)(wavy22)(附属品なし)		7,800
サンヨー PHC-33(64K)レコーダー付(附属品なし)	59,800	8,800
ソニー HB-10(16K)	34,800	9,800
ソニー HB-101(16K)	46,800	10,800
ソニー HB-201(64K)(附属品なし)	59,800	7,800
パナソニック FS-4000(32K)(漢字プリンター内蔵,ワープロパソコン)	106,000	28,000
パナソニック CF-2700(32K)	59,800	10,800
東芝 HX-10DPN(64K)(附属品なし)	69,800	6,900
東芝 HX-20(64K)(附属品なし)	69,800	7,800
東芝 HX-21(64K)	79,800	12,000
ヤマハ YIS-503II(64K)	59,800	24,800
日立 MB-H50(64K)		13,800
MSX2・MSX+		
三菱 ML-TS2(MSX2)	75,000	29,800
日立 MB-H3(64K、V-RAM64K)	99,800	12,800
ビクター HC-95(FDDX2)(スーパーインポーズ機能搭載,新古品)	198,000	109,000
ビクター HC-90(FDDX1)(スーパーインポーズ機能搭載)	128,000	59,800
ソニー HB-F1XDJ(MSX2+)FDD×1	69,800	56,800
ソニー HB-F900(MSX2)(FDD×1)	148,000	84,800
ソニー HB-F1XDmkII(MSX2)FDD×1	49,800	38,000
ソニー HB-F1XD(MSX2)FDD×1	54,800	36,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
ソニー HB-F1II(MSX2)	29,800	20,800
ソニー HB-T7(MSX2)(モデム内蔵)	59,800	28,000
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
パナソニック FS-A1MkII(MSX2)	29,800	19,800
パナソニック FS-A1F(MSX2)FDD×1	54,800	36,800より
パナソニック FS-4500(MSX2,漢字プリンター内蔵,ワープロパソコン)	108,000	39,800
パナソニック FS-4600(MSX2,漢字プリンター内蔵,ワープロパソコン)		65,000
パナソニック FS-5000F2(MSX2、FDD×2)		46,800
パナソニック FS-5500F1(MSX2,FDD×1,デジタイズ機能内蔵)	188,000	54,800
ワープロ(すべて漢字プリンター装備)		
三洋 SWP-330(3.5"FDD内蔵)		49,800
三洋 SWP-M21(3.5"FDD内蔵)		49,800
東芝 JW-P20		18,800
NEC 文豪7H(CRT、5"FDD内蔵)	198,000	お電話にて
NEC 文豪5NII(CRT、5"FDD内蔵)	438,000	89,800
NEC 文豪5VII(CRT、FDD内蔵)	450,000	148,000
キャノン キャノワード450(CRT,FDD,無転写プリンター付)	448,000	245,000
キャノン キャノワード360(CRT,3.5"FDD内蔵)	248,000	89,800
キャノン キャノワードミニ21(3.5"FDD内蔵,32ドット印字,バブキフィーダー内蔵)	128,000	79,800

中古マイコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

クレジット支払例 買いたい商品の合計額から計算してね

以下の例はすべて頭金なし、ボーナス月追加金なしの場合です。その他の金額、回数などはお気軽にお問い合せください。

商品金額	3回払	6回払	12回払	18回払	24回払	30回払	36回払	42回払	48回払	60回払
¥30,000	¥10,400	¥5,300								
¥50,000	¥17,300	¥8,800	¥4,600	¥3,100						
¥80,000	¥27,700	¥14,100	¥7,400	¥5,000	¥3,900	¥3,200				
¥100,000	¥34,600	¥17,600	¥9,200	¥6,300	¥4,900	¥4,000	¥3,400	¥3,000		
¥150,000	¥52,000	¥26,500	¥13,800	¥9,500	¥7,300	¥6,000	¥5,200	¥4,500	¥4,000	¥3,400
¥200,000	¥69,300	¥35,300	¥18,500	¥12,600	¥9,800	¥8,100	¥6,900	¥6,000	¥5,400	¥4,600
¥250,000	¥86,600	¥44,100	¥23,100	¥15,800	¥12,200	¥10,100	¥8,600	¥7,600	¥6,800	¥5,700
¥300,000	¥104,000	¥53,000	¥27,700	¥19,000	¥14,700	¥12,100	¥10,400	¥9,100	¥8,100	¥6,900
¥350,000	¥121,300	¥61,800	¥32,300	¥22,100	¥17,200	¥14,100	¥12,100	¥10,600	¥9,500	¥8,000
¥400,000	¥138,600	¥70,600	¥37,000	¥25,300	¥19,600	¥16,200	¥13,800	¥12,100	¥10,900	¥9,200

(クレジットをお申込みで未成年の方は、必ず両親に許可を得てからお電話下さい)

新品激安

各社マイコン周辺機器・ソフトに至るまで激安
クレジット、リース大歓迎!!

ソフト激安フェアー

毎週土曜日曜祝祭日は
渋谷駅前店で
中古ソフト祭り開催中!!

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

本体・周辺機器なんでもOK!

全品リフレッシュ、検査済み | メーカータイアップ保証で安心
新品と組合せOK! | 全国どこでも手軽な通信販売OK!

中古販売のページ → 中古在庫数日本一! 日本マイコン流通センター 広告2ページ目 → 8年間の実績による信頼と安心!

全品保証付!! リフレッシュ済 | クレジットOK! | 通信販売OK!

NEC PC-KD854N

新品

定価 ¥84,800

特価 ¥56,000

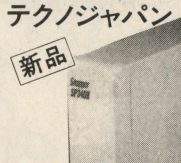
- 4050文字対応 アナログ・RGB・ディスプレイ
- 0.39ドットピッチの鮮明画像
- PC-88、98、286に最適
- アナログ、RGBケーブル付き

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,360	¥9,700
12回	¥6,060	¥5,100
20回	¥4,160	¥3,200

テクノジャパン SP-340II

新品

定価 ¥115,000



特価 ¥89,800

- 40メガバイトハードディスク
- PC-98用I/F付属
- 平均アクセスタイム 28msの高速機
- 小型1450(H)×260(D)×60(W)m/m

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,378	¥8,300
20回	¥5,368	¥5,200
36回	¥3,750	¥3,100

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
フロッピーディスク・ハードディスク		
NEC PC-80S31(5'2D 2ドライブ)	168,000	42,800
NEC PC-9881(8'2D 2ドライブ)	390,000	39,800
NEC PC-8881(8'2D 2ドライブ)	442,000	52,800
シャープ CZ-502F(5'2D 2ドライブ)(新品限定1台)	99,800	78,000
シャープ CZ-502F(5'2D 2ドライブ)	99,800	45,800
シャープ CZ-503F(5'2D 1ドライブ)(新品)	49,800	29,800
シャープ CZ-800F(5'2D 2ドライブ)	198,000	42,800
シャープ CZ-801F(5'2D 2ドライブ)	———	35,000
富士通 MB-27607(5'2D 1ドライブFM77専用)	79,800	34,000
富士通 MB-27611(5'2D 2ドライブFM7用/77用)	128,000	45,800
エプソン TF-20PC(5'2D 2ドライブ)	168,000	29,800
エプソン TF-20apple(5'2D 2ドライブ)	198,000	19,800
ロジテック LFD-550FM(5'2D 2ドライブ)	168,000	39,800
カシオ FP-1021FD1(5'2D 2ドライブFP専用)	———	26,800
SONY HBD-20W(3.5'2DD 1ドライブMSX用)	44,800	28,800
任天堂 ディスクシステム(ACアダプター付)	16,500	5,980
各社 PCシリーズ対応プロッピーディスク	———	24,000より
データーレコーダー		
シャープ CZ-8RL1(X1シリーズ用)	26,800	14,800
各社 倍速機能つきレコーダー	———	7,800より
各社 パソコンデーターレコーダー	———	4,800より
漢字プリンター		
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、ドット)	245,000	99,800
NEC PC-PR201F(136桁、24ピン、ドット)	188,000	79,800
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	74,800
NEC PC-PR201-23(201/201CL用トラクターフィーダー)	20,000	9,000
NEC PC-PR201T(136桁、24ピン、カラー熱転写)	170,000	68,000
NEC PC-PR101T(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	38,800
NEC PC-PR406(80桁、24ピン、カラー熱転写)	99,800	34,800
NEC PC-8822(80桁、16ピン、ドット)	238,000	24,800
NEC NM-9200R0(136桁、16ピン、ドット)	298,000	34,800
シャープ CZ-8PC2(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	39,800
エプソン AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン UP-130K(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
エプソン VP-500PC(80桁、24ピン、ドット)	154,000	69,800
精工舎 GP-550E(80桁、16ピン、ドット)	99,800	18,800
スター TR-24CL(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	25,800
プリンター		
エプソン SP-80PC(80桁、ドット)	62,800	19,800
エプソン RP-80(80桁、ドット)	———	16,000
エプソン JP-80(80桁、ドット)	158,000	19,800
シャープ CZ-800P(80桁、ドット)	142,800	19,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット、MZ3500、5500、6500用)	138,000	29,800
シャープ MZ-1P14(80桁、ドット)	———	25,800
精工舎 GP-500F(80桁、ドット、FM用)	59,800	8,500
パナソニック PS-P200(MSX用、4色インクドット、ハードコピー機能)	54,800	24,800
SONY PRN-C41(プロッター)	54,800	18,800
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	42,800
NEC PC-KD551(4000文字、デジタル、0.39)	118,000	36,800
NEC PC-KD863S(4000&2000文字、アナログ、0.39)	118,000	68,000
NEC PC-TV351(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
NEC N-5923(4000文字、アナログ、1120X750、XA/XL用)	190,000	49,800
NEC N-5913(4000文字、アナログ)	165,000	69,800
富士通 FM-TV154(4000文字、アナログ、TV)	138,000	68,000
富士通 FM-TV151(2000文字、デジタル、TV)	———	42,800
富士通 MB-27333(4000文字、デジタル)	168,000	42,800
シャープ CU14AD(4000&2000文字、アナログ、0.31)	84,800	42,800
シャープ CU14BD(4000&2000文字、アナログ、0.42)	64,800	39,800
シャープ CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)	129,800	59,800
シャープ CZ-850D(4000&2000文字、デジタル、TV)(傷あり)	129,800	49,800より
三洋 CMT-141L(4000文字、デジタル、0.39)	———	39,800
各社 その他の4000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	35,000より
富士通 MB27343(2000文字、デジタル)	———	19,800
NEC PC-8053(2000文字、デジタル)	———	21,800
NEC PC-8054(2000文字、デジタル)	———	22,800
NEC PC-KD252(2000文字、デジタル)	65,800	26,800
ニデコ NH-14DD(2000文字、デジタル)	———	27,800
ニデコ NH-14DL(2000文字、デジタル)	———	27,800
シャープ MZ-1D01(2000文字、デジタル)	124,000	27,800
シャープ 14M111C(2000文字、デジタル)蓄有り	———	9,800
シャープ 12M312C(2000文字、デジタル)	89,800	21,800
シャープ CZ-820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
シャープ CZ-802D(2000文字、デジタル、TV)	119,800	35,800
シャープ CU14GE(2000文字、デジタル)	———	28,800
シャープ CU-14FA(2000文字、アナログ)	49,800	28,000
シャープ CU-14F1(2000文字、デジタル)	64,800	28,800
ソニー CPS-14F1(アナログ21ピン、ビデオ入力端子付)	60,000	42,800
ソニー CPD-14CP1(アナログ21ピン、デジタル8ピン)	———	42,800
富士通 MB-27343(2000文字、デジタル)	79,800	19,800
各社 2000文字カラー	———	19,000より
日立 C14-2191(2000文字デジタル)	———	18,000
各社 1000文字カラー	———	14,000より
その他の周辺機器		
エプソン GT-3000(カラーイメージスキャナ)	198,000	99,800
NEC PS88-1010-2W(PC8801用ワープロキーボード)	———	5,000
キャノン FC-3(ファミリーコピー機)	99,800	49,800
各社 G3規格FAX(多数あります。)	———	29,800より
ビクター BR-C300セット(VHS-Cビデオムービー)	288,000	69,800
オムディックス ドインチカラーTV(1ch~60ch、FM/AMラジオ付、ビデオ	59,800	20,000より

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

詳しいお申し込み方法

当社広告の1ページ目~4ページ目まですべてに対応

★まずはお電話をおかけ下さい。
東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

- 現金書留の送り先
  〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
  ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

- お振込先 (大和銀行 渋谷支店㊟6400197)
  (三井銀行 渋谷支店㊟5546936)
  (住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110)
  (協和銀行 渋谷支店㊟451454)

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。

- 郵便振替口座 東京6-168261

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

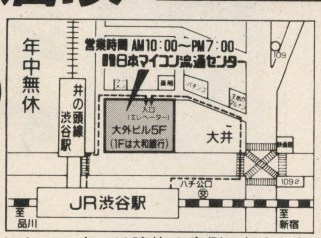
③FAXにてのご注文もお受け致します。
03-463-2394までお送り下さい。
折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。
(お客様のFAX番号を記入して下さい)

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394



エレベーターは建物の裏側にあります。

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

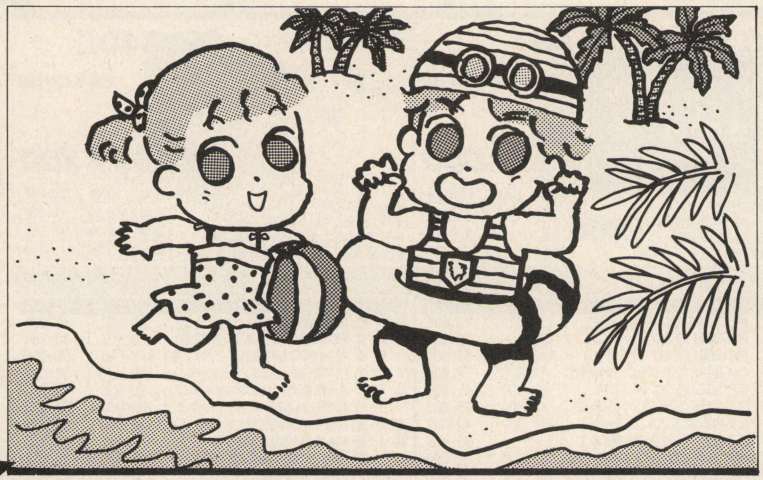
郵便振込口座 東京6-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

※詳しいお申し込み方法は当社広告2P目をごらん下さい。

OPINION PLAZA

ジメジメした梅雨も終わって、季節はいよいよ夏。だれだ!? 太陽がまぶしくて、めまいがする、なんていっているのは。そんなことじゃ、激動の2か月をのりきれないぞ(でも暑いのはキライ)。

イラスト・オオシオトモコ



POP COMMUNITY '89

ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶコミュニケーションページです

学生の読者は、そう夏休み! 外に出て遊んじゃおう。やるときに、やればいいのだから。

たまにはパソコンなんか忘れて

RPGについて

How do you do ?

何回か投稿したことがありますが、全部編集部の方々の「鼻がみ」という、とても名誉ある大役を担わされている、中間考査1週間前の空手部員、15歳、ウルトラΦ級美形の「ホークムーン893」です。僕は、あきっぽい性格だからなのか、どーも最近のコンピュータRPG(以後コRPG)は最後までやれません。このRPG狂の僕がです。このままでは、日本が裏返ってしまいそうなので、前にもあったかもしれませんが、自分なりに最近のコRPGについて考えてみました。

①NPC(モンスターも含め)にも人間(モンスター)らしさを。

これは、6月号の“KITO”さんの意見とまったく同じですが、僕がコRPGをやっていていちばん理解できず、またRPGをやるうえで大事な想像力をいちばん駆使させられるところがここです。RPG(テーブルトークですが)をやり始めて、はや5年。今ではモンスターの怖さだけでなく、バルログやアリオッチ、はたまた嵐の神オーランスなんかよりずっと恐ろしい初心者PCの恐怖まで知ってしまい、もはやSAN値が限りなく0に近い僕も、完全武装(といっても貧弱なものですが)した大の男たち「5人」が、それも職業に「戦士だっ」とか「摩法使いじゃ/」とか名前だけでもいってるよーなやつらでさえ、3・4回戦闘したら休まんと危ないよーなところを(なっ長かった)平気な顔で村人が歩いてたりすると、ちょっと考えてしまいます。なんか、緊張感が解けるとゆーか……。人の行かないところに行くからこそ冒険者とゆーわけで、そんなところで人に会ってしまうと、自信をなくしてしまうのは、僕だけでしょうか。それとモンスターもモンスターでやはり何かあって一緒にいるのだから、そのグループの中で強いものがPCにやられると、士気が薄れるのではないでしょうか。

まぁ、前者の場合、僕は「きっと、さっきの人はケンシローなみの強さなんだ。そうに違いない」とか勝手に思ってますけど……。後者のほうはモンスターの考えですからなんともいえませんが、僕としてはある程度、円丈師

匠の「リーダーを倒せ」方式には賛成です。

とまぁ、ほかにも書きたいことはたくさんあるのですが、長くなってしまったので、終わりにしたいと思います。やはりRPGとつく以上、キャラクターになり切らねばなりません。しかし、いざゲームを始めるにあたって、「作ってみたキャラクターはどうも僕の理想に合わない」と思ったことはないでしょうか。そこで、僕は自分の理想のキャラができるまで待つ暇と根性がないという人のために、とってもユーザー向けのキャラクターメイクを考えました（だれでも思ってるかもしれませんが……）。それは、自分の理想をコンピュータに打ち込んでしまい、それをコンピュータがそのゲームで表現できる形で最も近い形に直してしまうという、とんでもないものです。ですから最初からすべての能力値が最高というのも当然できてしまいます。そんなことをすればゲームのバランスがとれず、つまらないものになってしまうでしょう。しかし、それで本人がキャラに感情移入でき、ゲームがおもしろければいいじゃないですか。ゲームがつまらなければ本人の責任なんですし。それが本人の理想なのですから。ゲームとつく以上、なにがなんでもおもしろくなければならないと思うし、冒険者なんてほとんどはその種族では変わり者なのですから、うってつけではないでしょうか。なーんて、やっぱりダメかな。勝手なことをダラダラと書きましたが今回はこれで終わります。

（青森県　ホークムーン893）

S：いいたいことは、よくわかるんだけれど、ちょっと長すぎるな。もう少し、簡潔にまとめるか、いいたいことを、1つに限ったほうが、いいと思います。ほかの人もね。

RPGについて②

サブシナリオがもりだくさんのRPGをやってみたい。たとえば、ハーフエルフが母を訪ねて三千里しちゃったりするやつ。『ティル・ナ・ノーグII』なんかよさそうだな（でも金がないんだ）。

目的が壮大なRPGもいいけれど、（よい意味での）B級のRPGってのもやってみたい気がするな。

（静岡県　はるまき）

S：これくらい短いといいなぁ。編集するのも楽だしぃ（今月は、手抜きだな）。

何はともあれ、のめり込めればいいじゃないかな、って気がします。

PC-98DOに怒る

今日、新聞を見てムカついた。NECの新作“PC-98DO”を見てだ。僕は、2月にあり金をはたいて“RX”を買った。40万も出してだ。98……88……、悩んだ。それがなんだ。98と88をいっしょにし、定価も29万8000円という、えげつない値段だ。VM11+MA2、32万8000円+16万8000円=49万6000円？　49万6000円−29万8000円=19万8000円……。ディスプレイが買えるで？　だいたい、98と88というのは、個別にターゲットがあると思う。それを完全に無視してDOを作ったNECの気持ちがわからん／　RXの39万8000円より安い29万8000円で売る気持ちもわからん／　98ユーザー、88ユーザーをばかにしたNECを、僕は怒っている。みなさんはどう思いますか？？

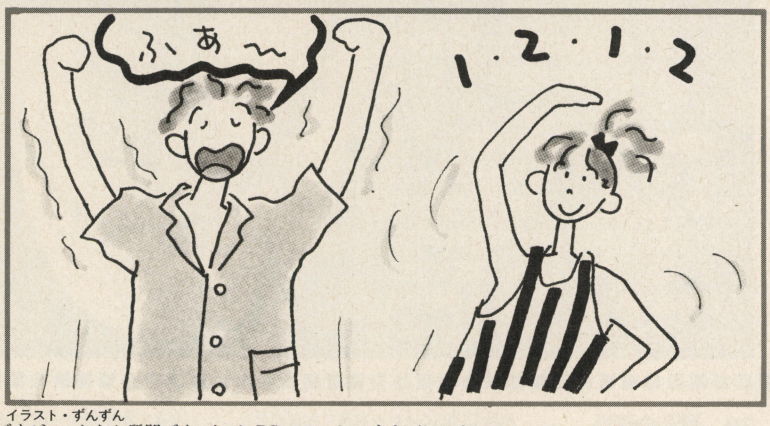
しかし僕もPC-98DOが欲しい／

（大阪府　磯脇大輔）

S：個人的にみると、98DOはあんまり好きじゃありません。中途ハンパな気がするのだ。キミたちは、どう思うかな？

■千葉県・弥七(?)

■愛知県・永井ゆたか(?)



イラスト・ずんずん

POP LOAD

こんにちは、初めての投稿ですが、いきなり質問です。なぜ、PC-286シリーズでも使用できるソフトなのに、「PC-9801シリーズ」としか表示されていないのですか？　（新潟県　SOUL）　S：それもそうだな。粛々と検討してみます（国会答弁みたい。ちなみに本名と住所は、忘れずに書いてね）。

OH！MY LOVELY COUNTRY
わしらのイナカ自慢

先月号では、「木のはがき」なるものを載せたけれど、今月はそれに対抗して、これも木製のヘンな（？）モノを紹介しちゃおう。まずは、写真を見てほしい。

2年前の夏、信州を旅したとき、何気なく買ってしまった「木製の入場券」だ。ホラ、ちゃんと「信濃大町」っていう駅名が書いてあるでしょ。ホントに、これは「入場券」なのだ。まあ、オレンジカード（これも写真参照）のオマケだから、使えるかどうかは定かではないけれど……。

ちなみに、どうして「信濃大町」に行ったかというと、ここには「日本酒の博物館」という、ステキなところがあるから……、いや違った。そう、ここは、「黒部・立山アルペンルート」の入り口だったのだ（行くまで知らなかった。でもちゃんと、黒四ダムは見てきたぞ）。

というわけで、キミたちも、こういったミョーなものを見つけた、あるいは持っているなら、このコーナーへ報告してほしいな。

こんにちは。たっくんです。さて、2月号に裾野市のことが載っていましたね。私も東名（高速道路）を通るたびに「へんな名前だ」と思っていました。しかし、わが町、「町田」も、よく見ればへんな名前です。「町」に「田」。正反対のきわみ。さらに、十数年前まで駅の名前は「原町田」、恥ずかしい。今は「町田」だけどさ。「西の新宿」なんていわれているけれど、ただたんに小田急線沿線が田舎なだけだと思う。

私は生まれは23区なので、区在住のいとこがいる。彼に町田のことを「東京都」というと、

「多摩県の間違いじゃないの」

といわれてしまう。横浜市緑区のほうがましだ。本当に。「自然が多い」といわれますが、ほんの何十年か前まではただの山だったんだから、あたりまえ。「工病院の坂」、ノーブレーキで降りられたらすごい、と文句をたらしながら、

町田はいい町です、本当に。

とフォローしたところで、See you again.

（東京都町田市　たっくん）

いわゆる、都会のイナカってやつだね。僕も小田急線沿線にいるけれど、のどかでいいじゃないですか。こういうところは、首都圏だと、千葉や埼玉にいっぱいあります。

新たなる挑戦!?

6月号でのおわび。某ローカルの「歌謡ステーション丑満どき」は、3月をもって終了しました。ご協力ありがとうございました。

……ってなわけで、「ぬんまくんまっ」から30kmも離れて、そこそこイナカではないところに住んでいる良牙であります。まっ、丑満については何もいうまい（6月号で、ぬんまくんまっだから人がいない、といっていたが、いちおう広島は100万人都市だぞ!?　編集部注：だからどうした）。今回やることは、「帰ってきたぬんまくんまっ度チェック」改め「良牙オリジナルいなか度チェック」である。今回は、飛騨山脈のてっぺんか、無人島にでも行かないかぎり、10はそろわないだろう。

① 舗装してない道がある。
② 少年ジャンプしか売ってない
③ 見渡すかぎり田畑である
④ 鍵をかけなくても大丈夫
⑤ 少女の夜の1人歩きも危険でない
⑥ 「バーガーショップって何？　ディスコって何？」の世界である
⑦ わけのわからん掟や定めがある
⑧ ポプコム発売日が9日、10日（あるいは出ない）
⑨ 「進む過疎化」といってNHKさんが遊び（取材）にきてくれる
⑩ それでも私の住む地区はイナカとは思っていない、と断言できる

次はトカイ度チェック（0個のヤツはイナカ）を提出しようと思っています。では、また！　（広島県　良牙）

好きにしてください。

POPCOMにはがきを書くたびに思うこと。なんで小学館から出ているのに、㈱新企画社なのだろう？　はて??（埼玉県　矢野優一）　S：発行が小学館で、編集しているのが㈱新企画社なのです（小学館の子会社だよ）。だから、僕も新企画社の社員です（住所が書いてないぞ）。

テレビヒーロー探検隊じゃなくて

特撮 世界偉人物語

仮面ライダーX——GOD悪人軍団

好評連載第4回！　と思ったら、いくら悪役がやりたいからといって、勝手にタイトルを変えるよな、もう…。

木川存美（ゾンビ）

今回は東映モノです。御題は仮面ライダー。でも、ちょいと通好みですぜ。ときは昭和49年。シリーズも3作め。5人めのライダー『仮面ライダーX』の登場となった。

Xは、深海作業用改造人間・カイゾーグで従来のサイボーグよりも数段優れているという設定。ライダースーツを着るという変身方法やライドルという変形凶器（剣・棒・ロープなどに変わる）を使って戦うなど、ライダーたちとは異なったスペックを有していた。

仮面ライダーXの敵、それはGODだ。GOVERNMENT OF DARKNESSの略称。GODは世界の対立する大国どうし（アメリカとソ連かしら）が裏で密かに手を組み日本壊滅、さらには世界制覇をねらう謎の組織という設定である。東映さんは昭和49年当時から現在のジャパン・バッシングを予見していたのか!?

彼らのあやつる怪人がまたすごい。ギリシア神話の神々や怪物の姿をモチーフにしているのだ。鳥人イカルス、ヘラクレス、アキレス……こらへん

『サイボーグ009』のミュートス・サイボーグ編みたいでグッド！　いかにも石ノ森先生という感じである。

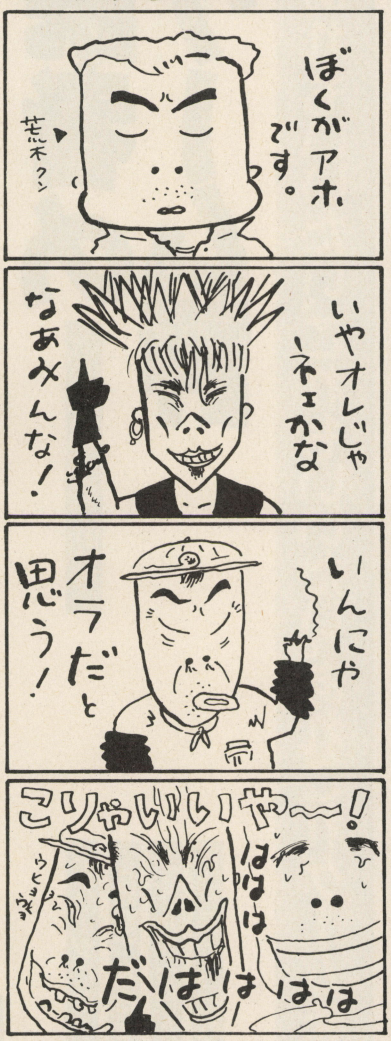
だが、仮面ライダーXの本当の魅力が開花するのは第22話からのGOD悪人軍団編からなのである。

GODの新幹部、巨人ロボット・キングダークが、世界各地から呼び寄せたのがGOD悪人軍団なのである。GOD悪人軍団とは、歴史上の名だたる悪人たちの能力と動物の能力を兼ね備えた悪夢のような改造人間たちのことである。

中国大陸を荒し回ったジンギスカンにコンドルの飛行能力を与えたジンギスカンコンドル。フランスの怪盗、アルセーヌ・ルパンの盗みのテクニック

とカブト虫の強靱な肉体を合体させたカブトムシルパン。その他、サソリジエロニモ、ヒトデヒットラー、ガマゴエモン、クモナポレオン、カメレオンファントマ、タイガーネロ、ムカデヨウキヒ（楊貴妃）、アリカポネ（筆者はこれがいちばん気に入っている）など脳味噌を沸騰させるような連中のオンパレード!!　悪人と動物の選択基準もようわからんし、中には悪人と一概にいい切れない人もいたりして（ナポレオンやジェロニモ、ジンギスカンなんか地元じゃ英雄ですよ）。当時子ども心にも強引な企画だと思ったもんでした。

まあ、生きている間は、悪いことをしないことですねぇ。死んだあと、怪人のネタにされちゃかないませんから。



POP LOAD

ソフト500本プレゼントで『GD』が当たった。はがきには、「もし当たったら、ウレPといって、ポプコムをあと10年間買い続けます。……」と書いてしまった！　だから1999年5月まで買い続けることを誓います。Sさん、10年間どうぞよろしくお願いします（アララ）。（福島県　Novice Adventure）　S：どういたしまして（コララ）。

読者のゲーム評 第5回

▼あれもいいたい、これもいいたい。あれこれゲームまるかじり！

増ページになりました（4ページ、パチパチパチ）。いい加減、（仮題）などという肩身のセマイことはやめて、堂々としたタイトルをつけたいこのコーナー。正式タイトルは、2か月先の10月号からになる予定です。

イース Ys

●●●

こんにちは、しょーたろーさんと同じようですが、私もぜったい『イース』のストーリーがいいと思いますし、それにくわえて——曲です。曲もすごくいいですよ。とっても♥

この前、CD版『MUSIC FROM Ys』『YsII』、両方買ったんですが、すごくよかったですよぉ！　未使用曲からアレンジ・バージョンまで。もう、聞いてて涙がちょちょぎれるくらいですよ。それに、曲が変わるごとにアドルの姿が浮かんできて……。もぉ、最高!!『イース』ファンには、ぜひ買って聞いてほしかったです——。これで終わりですっ。

あ……ペンネームは……

恭平LOVEにしといてくださいませ♥

（宮崎県　恭平LOVE）

VS

『イースII』のことをほめちぎる諸君！待ちたまえ。「『イース』のどこがいいのだ」という私もいることを認識してもらおう。

欠点1　まずストーリー性。ストーリーとしては、たしかによいかもしれない（私はそれほどよいとは思わない）。しかし、ナンダ！　あの迷路は!!　あれじゃ、ストーリーを追うゲームより、迷路を解くゲームじゃないか。

欠点2　なんとなく狭い！　私だけかもしれないが、村や町、つまり安息所が必要最低限あるだけで、なんとなく狭い！　キッツイ〜。

欠点3　最大の欠点。自由度がな〜い。同じEXPで、同じLEVEL。同じ体力、同じ魔法。同じクリアの方法。同じ武器、防具。つま〜んない。たんに、薄っぺらな小説を読んでいるようだ（200円くらいの）。

BGMに関しては、音楽性のない私がいうのもなんだが、よかった。しかし、もうひとつ何か欲しかった。迷路を追い回して3日間。『イースII』を終えた。今のゲームに必要なのは、個性だ！

（岩手県　○くさん）

神奈川県・龍煇綾香

……ということなので、しばらく集中的に『イース』についての評を募集することにした（ま、なりゆきさ）。7月下旬には『ワンダラーズ・フロム・イース』も出るから、ちょうどいいタイミングだしね。『イース』『イースII』、あるいは『イース』シリーズ全体について、キミたちの思いをぶつけてみてくれ。イラストも歓迎。随時、掲載していく予定だ。

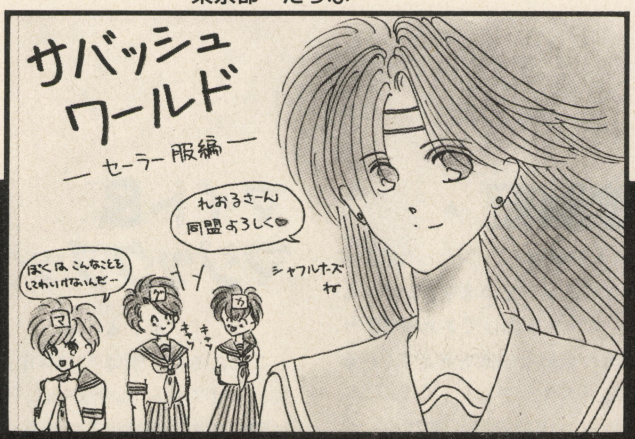
サイオブレード

▲▲▲

突然ですが、私はあのT&Eソフトの『サイオブレード』について、いわせていただきます。

このゲームはとてもいいゲームでし↗

東京都・たっぷ



サバッシュ
落穂ひろいコーナー

『サバッシュ』を解いてしまった。受験生なのに……(機種はFHです)。88本体は持っていないのに、『サバッシュ』を買ってパッケージを見ていた僕に88を貸してくれるという魔の誘いに負け、速徹でやってしまった。

円丈さんがいったとーりにファルガナをやったから、お金の面では楽だった。カーラマンはロスタムとザールの2人を雇ったけれど、後半はマーディの方が強くなっていたみたいだ。

サージは、ファラナークは大学に受かって98を買ってからやるつもりなので、シャフルナーズを選ぶ。生き返りの魔法もきちんと使ってくれたよ。

ビリンチは「みゃあくんの同時進行」で必要ないといったので使わず、グレッシのテングリを雇った。

速徹で開始日から5日めにドルゲスタンに入り進めていったが、POPCOMで文句をいうほど悪いできにはなっていない。ダルグを倒すまでのゾンビたちに、シャフルナーズを殺されたときの悲しさは、とてつもなかった。きまぐれなヨランタは、してもあまりかわらない化粧で出てこないし。

なんだかんだいっても、今までやったゲームの内では、『M&M』を抜いてTOPだと思う。早解きしてしまったので、受験後にもう1回やるつもりだ。だから、98版早く出してね!

最後に“what a wonderful and fantastic soft ZAVAS is!”　(栃木県　近鉄ファン)

最後の言葉が、とても受験生らしくていいと思います。ペンネームもステキだね。

あまい、あまい、あまいゾォー、レオルよ!

コンテストなど何度やっても同じことっ。

ファラナークがいちばんだーっ。

それにしても、『サバッシュ』を2回クリアしたレオルは、かなり気合いが入っている(ちなみに、彼はX1で『ハイドライドIII』を十数回もクリアした鉄人です)。

でも、もう1回コンテストをやって、ファラナークの実力を見せつけてやりたい。

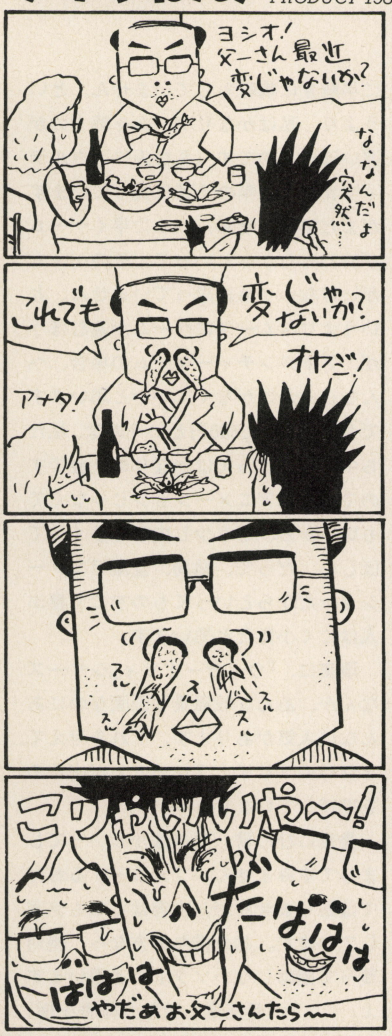
そのときには、山梨の小林クン(俺も小林)や他のみなさん、がんばりましょう。

シャフルナーズやアルナワーズなど、敵ではなーい(また敵が増えたぜ!)。P.S.あすくさんもファラナークのファンですか?　俺よりじょうずですね。ガンバッテ盛り上げましょうね。

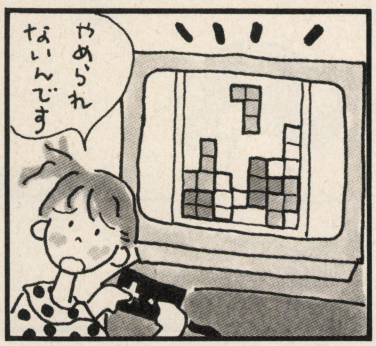
(千葉県　EBII)

だれがアホやねん!

BY POCKY PRODUCT 1989



↗た。ストーリーの展開に無理なところもなく、絵も美しいし、そのうえ全編アニメーションという豪華なソフト。しかし、私は毎日2〜3時間この『サイオブレード』をやっていたのですが、2日で解けてしまったのです。私は別



イラスト・ずんずん

に早解きに挑戦もしていません。というより、私はかなりゲームを解くのが遅いほうなのです（ちなみに『ウルティマⅣ』は去年の７月に買っていますがまだ解けません）。べつに早くゲームが終わったからといって、そのゲームがいけないと私は思っていません。というよりスムーズにゲームが進むほうが、アドベンチャーゲームの場合、へんなひっかけがなくていいと思います。でも、やはり8,800円というのは、私たち中高生にとってはかなりの大金ですので、全編アニメーションじゃなくてもいいから、もう少し内容を多くしてほしい。だって、結局、全編アニメーションだからといってものすごく喜ぶ人はごく小数だと思います。

現実に、『ウィザードリィ』シリーズなんか、あんな殺風景な画面なのにあんなに人気があります。それを考えて、２作めの『サイオブレード』が出るのを期待しています。

最後にひと言。悪口ばかりいってしまってすみません。フォローするわけではありませんが、内容はとても充実しています。お金持ちの方なら、絶対買って損はしないソフトだと思いますよ。　（兵庫県　蚊取り線香小僧）

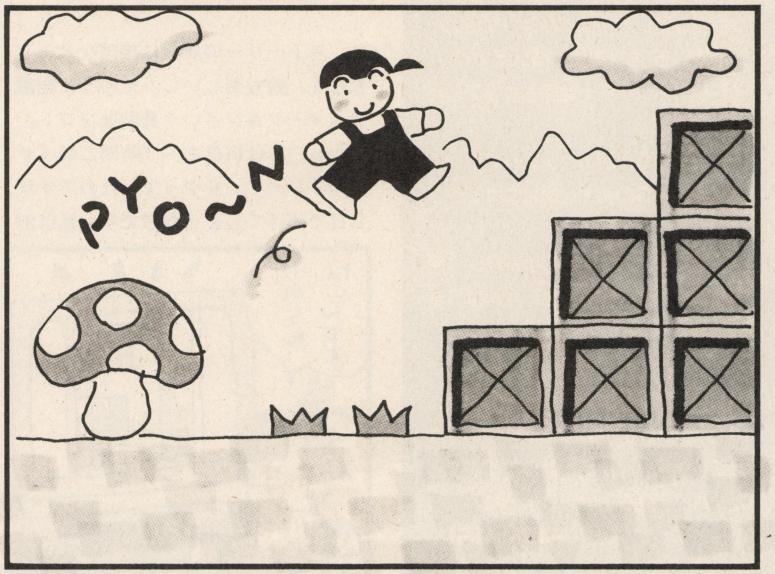
怨霊戦記 ▲

僕は前までRPGのファンだったのですが、最近AVGに凝っています。なぜかといえば、マンネリ化してきたRPGより、AVGのほうが新鮮な感激を与えてくれるからです。『スナッチャー』『バーニング・ポイント』、両方とも、すばらしくよいできで、とても楽しめました。

で、AVGに飢えていたので買ってきたのが『怨霊戦記』。はっきりいって、買ってきた当初は、そこそこに楽しめればよいと思っていたけど、始めるとこれがおもしろいのなんのって。まず、音楽がすごい。全部ゲームにマッチしてたいへんよい。グラフィックもシブクとてもよいし、なんといってもストーリーが最高に楽しい。グイグイひきこまれていく感じです。先の２つにもけっして負けません。『孔雀王』や、『帝都物語』の好きな人には、絶対楽しめると思います。WINGさん、これからもがんばってよいソフトを作ってください。

P.S.『波動の標的』と『魔界復活』がやりたい!!

（愛知県　光田　進）



マイト&マジックブックⅡ

▲ ▲ ▲

こんにちは、僕は『M&MⅡ』についていわせてもらう。今までに、『M&MⅡ』に関しての批評はいくつかあったのだが、僕のいいたいことが抜けている。

さて、去年の12月の初め、PC-98版が発売され、あの画面構成と絵の美しさ、便利なコマンドに感動していた（僕の持っているパソコンは、PC-88FHです）。やがて、PC-88版が発売され、僕は迷わず買ってしまった。ゲームの箱の裏を見ると、「PC-98の絵と機種によって多少異なる」と書いてあった。家に帰ってプレイしてみると、前作と同じような絵。多少どころか、ぜんぜん違う。こんなの詐欺ですよ。さらに、BGMもカットされ、いろいろな便利なコマンドもなくなっていた。カットされているのなら、パソコン雑誌などで、あらかじめ知らせてほしい。

魔法をかけるときも、いちいちスペルブックを見なければならない。はっきりいって、前作よりも、ある点では不便になっている。まあ、８ビットのパソコンだからしかたないのだが、つい最近、雑誌でMSX$_2$版の『M&MⅡ』が発売されることになったのを見た。その絵を見ると、ほとんど98版と変わらなかったぞ。

（兵庫県　三枝増之）

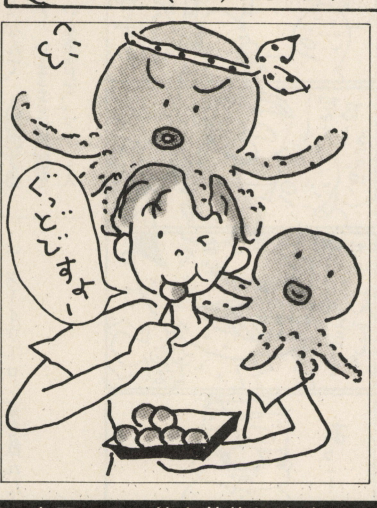
サーク

▲ ▲ ▲

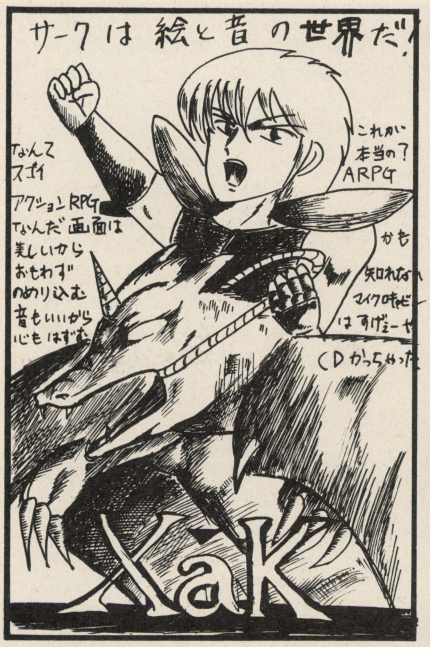
『サーク』……、これほどおもしろいARPGがあったでしょうか？　美しさを超越したグラフィック。臨場感あふれるバックミュージック。矛盾がなく、先の読めない緻密に書かれたシナリオ。多彩でド迫力のボス。そして、ボスの

だれがアホやねん！

BY POCKY PRODUCT 1989



栃木県・ルクイズ



攻撃方法。しかも、シューティングとパズル的要素も加わってる。DISKを立ち上げると、恐ろしいほど美しいグラフィックと快いBGMで、オープニングが流れていく……。

ゲームを始めたとき、僕はすでにウェービスの国の住人になっていた。ほかのARPGは2頭身のキャラクターだったので、感情移入ができなかったが、『サーク』は違う！　キャラクターが、まともな体格をしているのだ。

というわけで、『サーク』はスゴイのです。今日からあなたも『サーク』中毒！

P.S.僕は、同人ソフトのシナリオを書いているのでわかるのですが、この『サーク』のシナリオを書いた人は、絶対天才でしょう。ここまで、計算しつくされたシナリオはめずらしい！　バドゥーを復活させた人物は予想がついたが、その理由に腰をぬかしてしまった！　88を持ってない人は、CDを買おう。

（香川県　アラン・D）

『サーク』は最高だ！　グラフィックよし、サウンドよし、ストーリーよし、操作性よし、スクロールよしと、よいことばかりだ（バランスもよい）。そして、何よりも細かい心くばりが、とてもよい！

こういっちゃなんだが、マイクロキャビンを見直したぜ。

（滋賀県　河畑恵）

神奈川県・B・Cat

増スペース対応「読者のゲーム評」第1弾。今後も、このペースでいきたいと思うので、投稿のほうもよろしく。イラストのはがきも、大歓迎だよ。

それと、当初考えていた「企画モノ」も、随時行う予定。前のページに書いたけれど、まずは『イース』シリーズ。そのほかにも、話題のソフトを集中的に取り上げたい、と思っている。取り上げたいソフトのリクエストがあったら、それも一緒に書いてきてほしいな。

じゃあ、また来月。ではでは。

このコーナーでは、読者のキミたちの個々のゲームに対する感想、意見、その他を募集します。
長さは800字以内。イラスト投稿でも可。「ポプコミュニティ'89　読者のゲーム評」まで。

ホエ狂ワールドだぜい！

YOKOHAMA WHALES

今こそ立ち上がれ ホエ狂よ！

どもっ、「ホエ狂ワールド」初登場のタカハビです。いやぁ4連勝ですか。さすが大洋ですね、ホントに強い。なんでこんなに強いのかなぁ？　えっ？　その前に10連敗してる？　うそーっ！　そんな話初めて聞いたぞ。

情けないオトボケはこのくらいにしておいて、最近の大洋について、ボクなりの意見を勝手に書いてしまおう。ボクが好きな大洋は、機動力を生かして走りまくる野球。ところが、今の大洋は、駿足選手が塁に出てもナカナカ盗塁してくれない。せめて、ヒットエンドランとかバスターなどの、足をからめた攻めをもっと積極的に見せてホシイのに、送りバントじゃおもしろくないっ！　はっきりいって地味。

屋鋪、高橋（雅）が不調なのが影響していると思うが、こんなチーム状態の中、よくがんばっていると思うのが、山崎だろう。山崎の持っている「こけしバット」に、あのかまえ方。ストライクゾーンも狭いし、相手のピッチャーもビビると思う。ピッチャーの中では大門がとてもたくましくなった。欠端も中山の代わりにスゴイがんばりを見せてくれる。よく考えてみれば、戦力的には去年とあまり大差ない。これから、勝ち続けると思うね。Aクラスなんてカルイ。だからみんなも応援を続けよう！

■■■

ボクは大洋が負けた翌日は、新聞はいっさい読まないように心がけている。10連敗中は、したがって世間で何が起こっているのかまるで知らずに過ごした。その間約2週間。ポプコム編集部で起こったこととか、ガールフレンドと電話で話したこと、それにわが家のこと以外は、まったく耳に入ってこない（ボクはTVを見ない）。結果として、ひどく平穏な日々を過ごすことができた。だって北京での国家権力によるなぶり殺しだの、相変わらず自民党がバカをやってるだの、五木ひろしの結婚式だの、正気では読めない記事がたーくさん載っていて、朝に新聞を読むと気持ちが暗〜くなってしまうからね。え？　試合の結果はどうやって知るかって？　だいじょうぶ。編集部のおせっかいなやつ（広島ファンのこんぱちとか、近鉄ファンの佐々木とか）らが「大洋また負けましたねー。残念ですねー」と、じつに親切に、満面こぼれんばかりの笑顔で教えてくれるからな……ボクは幸せ者だ。

というわけで、最近4日連続ボクは新聞を読んでいて、とても情報通だ。でも不思議と心は明るい。

イラスト／関口ひろ子

〝責任者出てこい！〟コラム

ポンセ松崎の今月の なんのこっちゃの 第1回

困ったことになったもんである。やばかって（古いか!?　どーせあたしや、流行遅れのオジさんですヨ！）怒ったことのない筆者をつかまえて、ブルックリンほか編集部一味が、ヘンなページを作ってくれた。題して『喝!!』とゆーんだが、日ごろ腹にすえかねているモロモロのことを、この際ぜ〜んぶ吐き出してスッキリしろ（!!）とのお言葉。ありがたくお受けして、謹んで、怒りまくってみようと思う。

で、第1回のテーマなんだが、な〜んも考えとらん。とりあえず、思いつくままに書くんで許してほしい（なに!? 許さねェだと、オーッ、上等じゃねえか!!）。だいたい人の顔見るたび、「松崎さん怒ってません?」とか「ホ〜ラ、松崎がまた怒った!」とかいって、温厚で小ヒツジのようにか弱い筆者をいじめる編集部の連中がニクイ。口ごたえをしないオリコウな私に、こんなコラムを書かせようなんて、人間のすることじゃねエゾ！　いままさに原稿を仕上げんとしている筆者を、『ファミスタ』に誘うな！　オレは気が弱くて断れないんだぞ！　オレが締め切り遅れるのは、み〜んな『ファミスタ』のせい。ああ、『ファミスタ』がニクイ！　このオレに『ファミスタ』の魔力を教えた、編集部の〝遊び人〟どもがニクイ〜ッ、と（ハアハア、疲れちまった）。最初だから、まずは身内のヤツらを怒ってみた。

そうだ、思い出した！　編集部の下にある自動販売機に頭にきてたのだ。クソ暑いある日の午後、のどが渇いたオレは、ウーロン茶を買った。出てきた缶をつかんでオドロイタ。アツイ、アツイのだ。ざけんじゃねえ！　オレはちべたいウーロン茶が飲みたかったのだ。たしか前に買ったときは〝冷た〜い〟状態になってたハズなのに、〝あったか〜い〟状態に戻してある。コラッ、季節に逆行するようなこと、すんじゃない！　オレは汗をダラダラ流しながら、アツ〜イウーロン茶を飲んだ……。

■絵・ポッキー前嶋

手に汗にぎる言論のバトルロイヤル

ポプコム杯争奪!! 誌上ディベート

第2回

ロリコン派 … おねえさま派

◀香山リカ＋能盛子編『リカの想い出ネスコ(一、200円)

▼竹内義和著『おねえさんトキメキBOOK』創教出版(980円)

今月のテーマ

ボディコンはもう古い!—新時代の男の選択『ロリコン派』VS『おねえさん支持派』

●やっぱ生まれが高度経済成長前後では食ってるもんが違うから、お姉ちゃん連中と最近の若いコとでは質が違う!! 宮沢りえちゃんの皮フのキメ細かさを見てみい!! (東京都／成田裕二) 6

●キューブリックが映画化した『ロリータ』の原作者ナバコフや『不思議の国のアリス』のルイス・キャロル、フランス文学評論の澁澤龍彦などなど、ロリータ支持派にはインテリが多い。昔からロリコンは知的階層の高尚な趣味として認知されているのだ。(山口／根元洋二) 8

●世界40数か国で売られているバービー人形。じつは日本で発売当初まったく売れなかったこの人形を、バストを小さく改良したら売れるようになったという。現在でもこのバスト改良型バービーは日本だけ。日本人の深層心理に宿るロリコン指向の表れか？ (熊本／石田康) 9

●今や10代後半の少年たちまでがロリコンを自称する、ファッション・ロリコン(？)の時代。女子高生ではポップな呼称〝ロリロリ〟が流通してんだって。(福井／森均) 8

●宮沢りえに続くお嬢様路線の最有力株はなんといっても田山真美子じゃ。リプトンのCFや『もりもりぼっくん』に出てたの、ちゃんとチェックしてるか!! 『イコちゃん』の河崎実監督に彼女を大プッシュしたのは、何を隠そうこの私なのだっ。(東京／某業界人) 6

●初夢、初日の出、初ガツオ…と、初モノを喜ぶ日本人の特性に合ってるんじゃないかなァ?・(大阪／守岡智喜) 7

●TBS系の『テレビ探偵団』で生前に手塚治虫特集をやったとき、視聴者のリクエストの第1位がなんと『メルモちゃん』だったのだ。日本のロリコン文化の火付け役ともいわれる手塚作品の中での堂々の1位。まァ、懐テレ番組の露出の少ない作品だったって理由もあるけど、アノ番組見て甘酸っぱい思いをした人は多いハズ。(兵庫／沢昭) 8

●昨年のNTTサービス電話の中でいちばん着信数が多かったのがじつはリカちゃんコールだったんだって。なんでぇ、結局ロリコン多いんじゃねーか!? (愛知／浅野孝) 8

●若い少女の計算されないしぐさや無邪気な表情に、現代人が忘れかけている何かを感じる…。(栃木／綱宣改) 5

●昔、日テレでやってた『おはよう！ こどもショー』は、お姉さん役の鶴間エリのおっぱいがデカかったので、子どもたちと一緒に出勤前のパパまでテレビに釘づけだったらしい……。(石川／大西正人) 8

●NHK教育の『囲碁教室』のお姉さん、島田広美が今、一部の男子高生に人気集中。展型的なアイドル顔でオリコン誌も取り上げるほどなのだ。(千葉／榎豊) 6

●女性は15〜20歳あたりがいちばん顔変わりする時期らしい。初恋の女性に再会したらブスになっていた、というのもこのパターン。ゆえに、20歳を超えてもかわいいお姉さんは顔変わりしにくいのじゃ！(東京／吉松均) 8

●学生時代、代々木競技場のスポーツフェアでフジテレビ局アナの中井美穂さんと一緒に仕事したことがあるんだけど、ふだんから頭の切れる気さくなお姉さんで、おいらは本気で惚れちまったい。入社するまでスカートをはいたことなかったらしいんだけど、このジーパンを無造作にはいてそれが似合っちゃうところにお姉さんを感じるなァ。(東京／藤城哲) 7

●や、やっぱ俺の青春はアンヌ隊員だわさ。あとでひし美ゆり子に改名してポルノに出てたときも、ひっそりチェックして映画館に見にいったのだ。 (熊本／山崎衛) 7

●お姉さんは一様に化粧がうまくて、自分をかわいく見せる術を体得している。また、話の聞きじょうずなところ、相手を疲れさせないところに完成された女性像を感じるな。(青森／前村嘉希) 6

●元フジテレビの局アナ松田朋恵サンは同局の野崎アナと結婚して退社したあとも、異例のケースで『TVプレイバック』に続けてレギュラー出演していたという視聴者サイドの支持ぶり。(埼玉／高橋秀哉) 6

●月〜金の朝5：30『さわやかToday』(テレビ朝日)の50分ぐらいからやるエアロビコーナーのお姉さん方の質が高い。なんでも、そのシーンを集めたビデオを裏ルートで売ってたという話も聞いたぞ。(香川／畑中智彦) 7

●『宇宙刑事ギャバン』に出てたときの叶和貴子もポイント高い。ホットパンツ♡ (栃木／守岡賢二) 7

合計ポイント数65VS62で『ロリコン派』チームの勝ち!!

風俗、社会事件etc…の影響でネガティブなイメージが定着しているロリコン派が苦戦を強いられるかに見えた今回のディベート。が、出頭から一歩リードを決めたロリコン派。腰の座った実証法型立論の展開ぶりには、選者を「さすがはロリコン」(なんのこっちゃ㊙)とうならせるものがあった。思い入れに終始したおねえさん派は、わずか3点差ながら苦汁をなめる結果に……次号に期待!!

次号予告 次号9月号は『とんねるず杯新旧勢力対決 渡辺満里奈VS宮沢りえ』。参加希望者は応援チーム名と立論内容を書いて編集部までヨロピク。続く10月号『ポストデジタルAV時代に再び問う!? レコードVS CD』も同時募集中。

ルール "ディベート"とは討論の意味。毎回○○VS××という比較題目を与え、その両者を直接比較するのではなく、両サイドについた読者の投稿がいかにそれぞれのメリットをユニークかつ論理的に引き出しているかで争うゲーム企画である。勝敗を決めるのは、投稿者それぞれに与えられるポイント数の合計点。審査員は私、チャーリー江崎だっ！

突発的エッセイ③編集部Sの

海外旅行ダイジェスト in シンガポール

其の弐

「伊能静」が表紙の雑誌。

それと、問題の「初恋」（岡田有希子の歌だったヤツ）が入っていたテープ

本来なら、ここは「ポプコミ'89」の一部であって、たいへん格調高い有意義な（？）コーナーが載るはずなのだが、隣のページにディスクシールを挟み込む関係上、あまってしまったのだ（ね、右ページ→→→には、シールがあるでしょ。えっ、もう切り取っちゃったから、ないって。気の早いヤツだなぁ。でも、あったんだから、そう思うこと）。

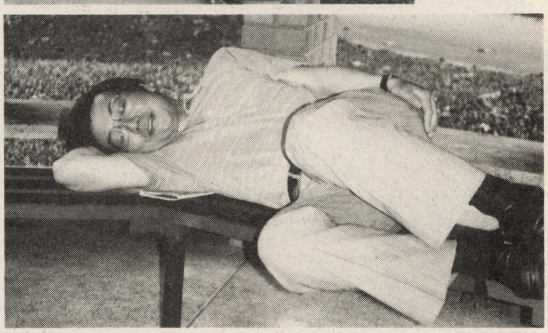
植物園で見た不思議な木。幹から直接、実がなっていた。何なんだろう？

そこで、先月号のエッセイの続き。こう2回も書くところをみると、よほどウレシクて、さてはおまえ、初めて海外に行ったんだろう、と思うところでしょうが、ブー、残念、それはハズレです。5年前、大学4年生のとき、ヨーロッパに行ったこともあるのだ。でも、まあ久しぶりなわけだし、家を離れて知らない街を歩いてみるのは、やはりいいもの。どこか遠くへ行きたいしね。だから、よく旅に出る。ついでに、編集部にもよく泊まる（わけないでしょ。仕事が忙しくて、しかたなく泊まるのだ）。ウソだ。Sは米米クラブの曲で朝まで狂喜乱舞していた。こんばち目撃談》

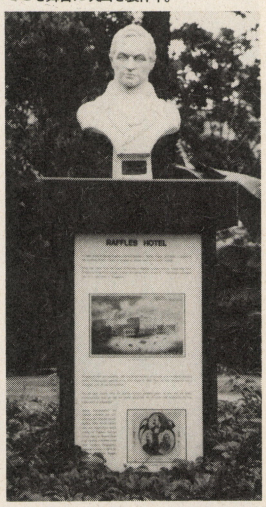
というわけなので（どんなわけだ？）、先月紹介しきれなかった写真です。

ただし、取り壊しの最中だった。改築するらしい。ラウンジで、お茶でも飲みたかったのに。

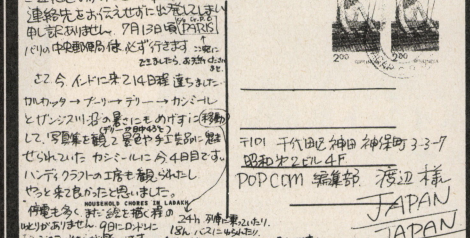
気にしないでくださいませ（編集長です）。



由緒ある「ラッフルズ・ホテル」。村上龍がここを舞台に映画を製作中。



アミューズメントレーダーや「ポプコミ'89」のとびらのイラストでおなじみ、イラストレーターのオオシオさんも、じつは今海外に行っている。インドに行って考えたあと、7月にはヨーロッパへ行くそうだ。絵はがきが来たので、ここに載せちゃいます。



●まあ、なんというかお知らせなんです。

JGCU全国ゲームサークル連合 第3回関東イベントのお知らせ

ゲーム・コン ピューター **大好き人間大集合!!**

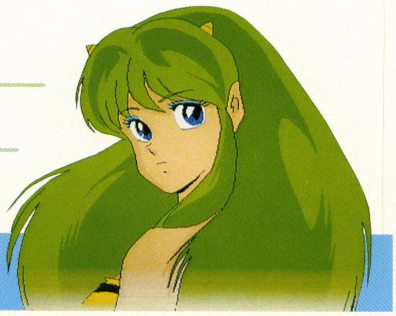
来たる8月10日、JGCU全国ゲームサークル連合主催のイベントが行われます。内容は、ゲームメーカー対抗新作ゲームPR合戦やクイズetc。場所は、両国公会堂（両国駅西口より徒歩7分）で、会費は500円。500円が高くなるか安くなるかは、あなたしだい!? 詳しくは、〒184 東京都小金井郵便局私書箱29号 JGCU第3回関東イベント係まで、62円切手を同封のうえ、送ってください。締め切りは、7月25日（消印有効）です。

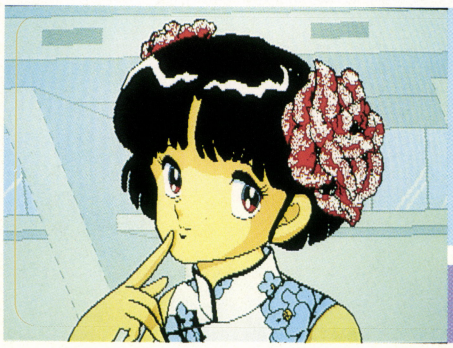
POPCOM8月号特別第2付録 ©高橋留美子／小学館・キティフィルム・フジテレビ

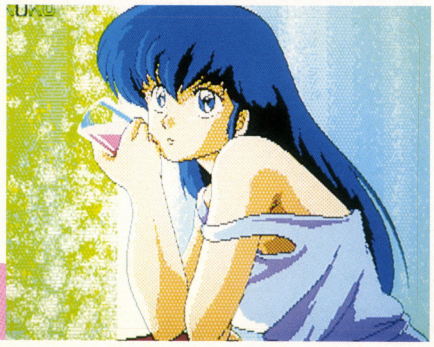
るーみっくわーるどCGディスクシール

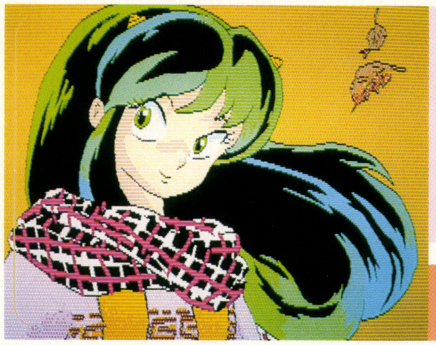
このディスクシールは、読者が描いたＣＧをもとに作製しました。●あなたの愛用のフロッピーに貼ってご使用ください。●大きいシールは５インチ専用、小さいシールは3.5インチ、５インチのどちらにも使えます。●ＣＧの部分だけ切り取ってノートやペンケースに貼るのもカッコいいよ。

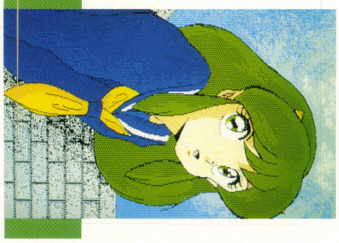
▲3.5インチ、5インチ共用　▼5インチ用

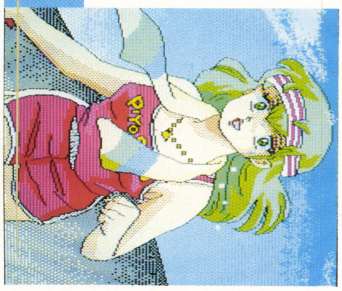


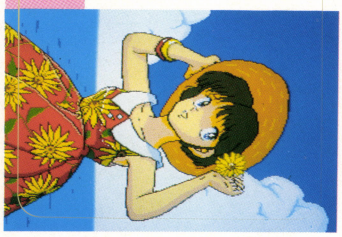












CG制作者　加藤靖裕、門井博之、菅真理子、漢寿帝候　関羽、N.S.M.、吉本健一、森下智裕、鈴木靖裕

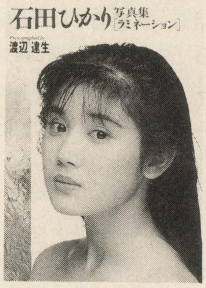
BOOK

今月の〝コレを読め!〟

たかが本、されど本。そんな本の中から、エイヤーとばかりに選ぶこのコーナー。現役文学部の「くーみん」と、もと国文科の「寿」が、今月も紹介する3冊。お試しあれ。

「ひかりちゃんの生き生き笑顔、満載! 写真集第1弾ヨ」

石田ひかり写真集



ワニブックス1,550円(税込み)

暑くて、毎日頭がぼぉ〜、文字なんか読んでられないよ、の生活を送ってる君っ。そんな君におすすめなのが、この本。石田ひかりちゃんの写真集。いっぺんにねむけも吹っとんじゃうから。〝花のあすか組〟で生徒会長の優等生を演じていた彼女。じつは、中学時代に水泳選手として活躍してたスポーツ大好きの女の子なのよネ。そんな彼女がハワイ(ありがち。でも、彼女の明るさで許しちゃう)で撮影。活発な感じがビシバシ伝わってくるワ。水着姿あり、サイクリングあり。なんといっても見物なのは、水中撮影(彼女は素もぐり!!)。職業がらとはいえ、水の中でもほほえみを絶やさないなんて、泣かせるじゃないのっ。後ろのページには、ひかりちゃんのお言葉が。この写真集を製作するときの裏話も、楽しめる。

ひかりちゃんの笑顔は、ハワイの太陽よりまぶしい、なんてネ。『ママハハ・ブギ』(TBS系)で浅野温子の子供役が決まった彼女。アイドル成長株かも。ファンなら、必携。　(くーみん)

「あの世とこの世は地続きだぁ〜妖怪たちがゾクゾク登場!」

日本妖怪巡礼団

荒俣宏　集英社　1,200円(税込み)

夏の定番、怪談ばなし。背筋も凍る怖〜い話で暑さを忘れたい。『帝都物語』の作者、荒俣宏おじさまが、妖怪たちのすむ異界へと案内してくれるの。

つい最近の、占いブーム、お守りブーム。何かが〈妖異〉の扉を開けてしまったに違いない、と、荒俣おじさまは〝巡礼団〟を結成! 妖怪たちの魂鎮めのため、日本各地のミステリー・スポットを回るという筋立て。まぁ、闇にすむ異形のものたちが出てくる、出てくる。『帝都物語』でおなじみの将門に、平安時代のMr.マリック安部晴明。毎夜、旅人を殺すのに使った老婆の石(これ、怖いョ)。ジョギパン姿で走る幽霊ってのもある(壁にゴールラインを描いたら成仏! 笑える)。新旧とりまぜて、ゾロゾロ。今まで知らずに通り過ぎてたところが、だんぜん、おもしろくなるわヨ(怖くて通れないって?)。

今回も、荒俣おじさま特有の、不気味で楽しい写真がいっぱい。昭和の歩き巫女、〝荒俣巡礼団〟と一緒に日本を探検してはどう?　(くーみん)

「'89年F1シーンを徹底解析。これ1冊で、キミもF1通!」

F-1大百科

今宮純　勁文社　850円(税込み)

89年のF-1シリーズも、いよいよ本番。今月号が出るころには、ヨーロッパに舞台を移し、熱い戦いをくり広げているハズ。今年は、レギュレーションの変更で、ターボが禁止になり、エンジンは3.5リッター以下の自然吸気タイプのみ。シャーシとドライバーの腕が勝負! ということで、より白熱したバトルが展開されている。かくいう僕も、深夜の実況中継を見て、次の日ボーっとしながら仕事をしてたりする。

そんな、F-1の舞台裏を知るのにピッタリなのがこの本。なにしろ、著者は、その実況中継で解説をしている今宮純サンなんだから、うってつけだね。なにしろ、今年のレースの見どころ、各チームの事情、レーサーの素顔なんかが、こと細かにわかってしまう。とくに、予備選からしか出られないようなチーム、ドライバーのことも詳しく書いてあるのは、なかなか知る機会がないだけに、これは◎。テレビ中継の前に読めば、レースがぐっと身近なものに見えてくるぞ。　(寿)

VK-SATOの RPGよどこへ行く!

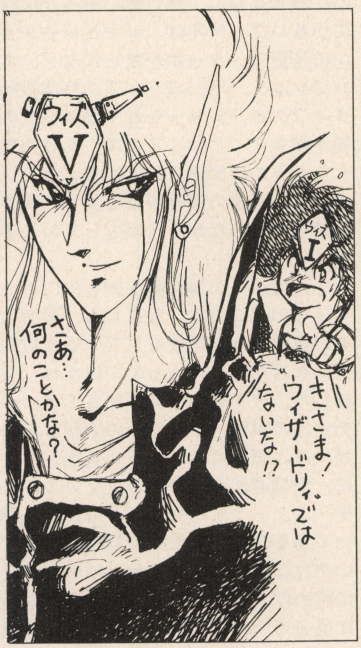
VK-SATO プロフィール

テーブルトークからコンピュータまで、RPG大好きなシミュレーションゲーマー。ゲーム歴は約10年。多くのゲーマーの例にもれず、もともとはプラモデラーであった。ふだんの生活は、ゲームの記事やゲームブックを執筆するかたわら、毎週のようにテーブルトークＲＰＧにのめり込んでいる。またプロ志向のロックバンドで、ボーカルを務めてもいる。長髪、容姿端麗、池袋在住。

この連載もやっと半年、6か月続けることができた。当初6回連載の予定だったこのコーナーもまだ続けさせてくれそうなので、これからもエナジー全開でいくぜ！　みんなついてきてくれよ!!

『ウルティマV』の次は『ウィザードリィV』なのだ。

3月号からPOPCOMの誌面を不当に占拠してきたこの連載も、今回で第6回。連載開始から半年を経るにいたった。ひとつの区切りとして、このあたりで少し後ろを振り返ってみたい。そこで今回は今までの総決算ということで、僕の考えをまとめてみよう。が、その前に海外RPG近況報告。POPCOMでは、海外ソフトといえばアミーガ用の、グラフィックがすごいソフトを中心に紹介しているが、アメリカだって主流はやっぱりアップル用のコンピュータRPGである。トラブル続きで発売がのびていた『ウィザードリィⅤ』を4月に手に入れ、現在進行中のコンピュータRPGはこれで4つになった。『M&MⅡ』はウーヤンに資料をこっそり貸してもらったがいっこうに進まず、『ウルティマⅤ』はハマッている。『バーズテイルⅢ』は始めたばかり。というわけでいちばん時間をさいているのが『ウィザードリィⅤ』なのだ。



『ウィズ』といえばこれまでかたくなにそのポリシーを守って、1～4作めまで同じシステムでゲームを作ってきていた。『ウィズ』のまねをしたシステムのゲームが新しい要素をいろいろと取り入れて差別化をはかり、『ウィズ』に追いつこうとしているのをあえて無視し、そのシンプルな個性を守り通してきた。ファンのほうもそんな『ウィズ』が好きで応援してきたのだと思う。ところが、『ウィズⅤ』は今までの『ウィザードリィ』とまったく違うゲームになってしまったのだ。『ウィズ』の基本だった20×20の正方形マップも廃止され、今度はやたらと広くなっているし、戦闘システムも少し変更された。魔法の呪文数もかなり増え、HALITOとMAHALITOの間にMELITOという2レベル呪文が追加されたりしている(もっとも「TILTOWAITは健在です/」なんて書いてあったりするけど)。全体的にアップデイトされて、いわゆる今っぽい3DRPGになったという感じを受けた。『ウルティマⅣ』のような会話モードまでついたのである。

昔から『ウィズ』をプレイしているファンは『なんだこれは/』と思うだろうな。つまり、『ウィザードリィ』の『ウィザードリィ』らしさというものがなくなってしまったともいえるからだ。ゲームとしては最も新しい3DRPGという感じで楽しめるし、なかなかよくできていると思う。こうなると『ウィズⅣ』は今までの『ウィザードリィ』シリーズに対する会社としての総決算であり、決別であったのではないかという気になってくる。『ウィズⅤ』は今までのシリーズ作品とは違うまったく新しいサーテックのコンピュータRPGなのである。

『ウィザードリィ』がこのように変わったことによって、アメリカのコンピュータRPG業界もうかうかしていられなくなった。『ウィズⅤ』が「これからのあたりまえ」になったことによって、今までのゲームにない新しい要素が、今まで以上に求められるからだ。

『ウルティマ』が1作1作新たな道を切り開くコンピュータRPGのオピニオンリーダーであるのに対し、『ウィザードリィ』は、これまでコンピュータRPGの原点だったし、これからもあり続けるだろうという気がする。

『ウィズⅤ』は'90年代のコンピュータRPGの新たなるスタート地点だ。

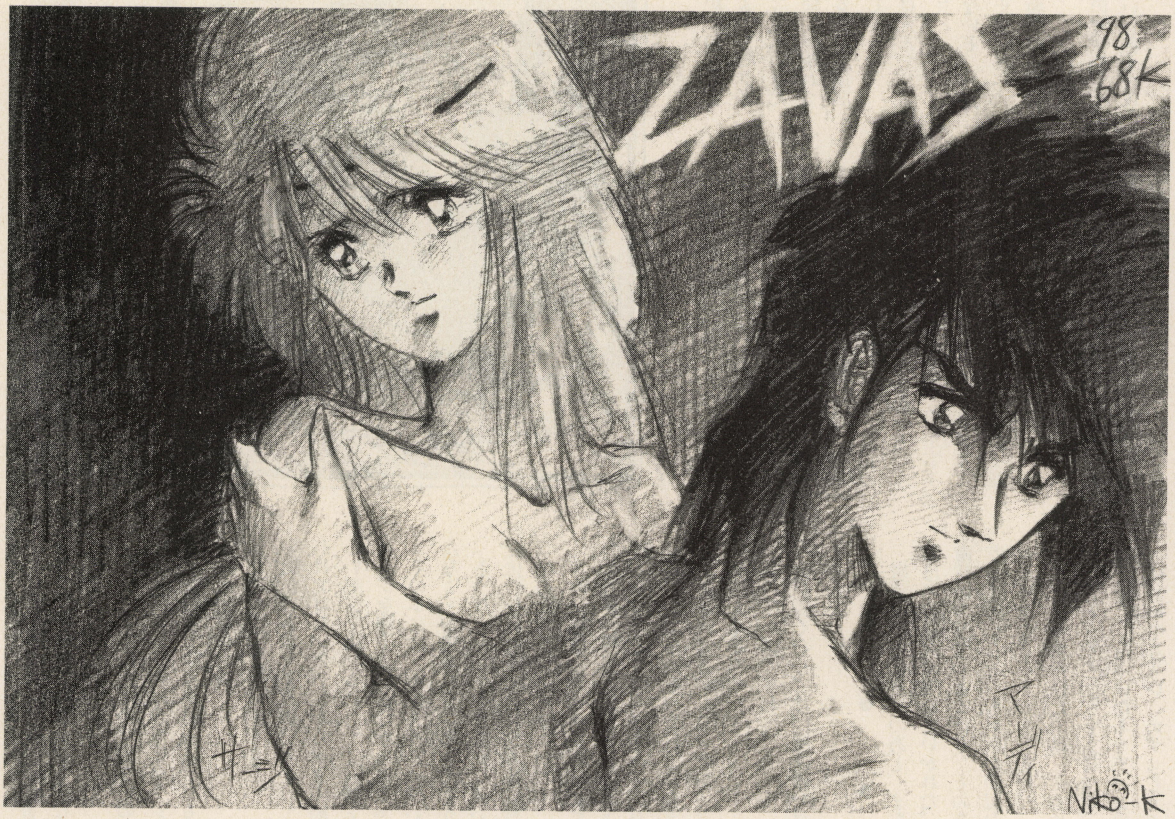
まとめになってない まとめのコーナー。

さて、今までとりとめもなく語ってきたことをこのへんでまとめてみよう。と思ったのだが、これまでの連載を読み直してみるとほとんど脈絡のない駄文であることがわかった。まとめようがないのである。この連載が当初6回でなんらかの結論を引きずり出そうという構想だったことを考えると、いささか自分の筆の拙さに恥ずかしくなる。まさに「つれづれなるままに」書いてきたわけで、そのときそのときに自分が考えたこと、いわなくてはならないことをいってきたという気がする。エッセイストとしてはまだまだ文章がへたくそだが、僕のいいたいことを読者のみんなはわかってくれただろうか?

コンピュータRPGに限って僕のいいたいことをまとめてみると、まず、コンピュータRPGにはその目的とするところによって2種類に分類できるということ(第2回)。コンピュータRPGにキャラクターシステムがテーブルトークのそれを見よう見まねで模倣しているにすぎず、これからのRPGはもっとコンピュータの便利さを考慮したものに替えるべきだということ(第4回)。RPGと名乗るゲームで最も大切なのはシステムとシナリオの密接な関係、つまり説得力のあるシナリオとそのシナリオに裏打ちされた必然性のあるゲームシステムが必要だということになる(第5回)。

残念なことに僕の満足のいくコンピュータRPGはまだ出現していない。そしてパソコン雑誌の誌上でこのことが問題になることはまずない。話題になるのは、あのゲームのグラフィックがいいとか悪いとか、このゲームの音楽はカッコイイとか、こんなにメモリをたくさん使ってますとかそういうことばかりだ。そんなことコンピュータゲームのよし悪しには関係あってもコンピュータRPGの評価とはまったく関係ない。つまり世の中にコンピュータRPGのわかる人間なんてほとんどいないのだ。「おもしろければいいじゃないか!」という人もいるだろう。「たかがゲームじゃないか。ゲームに『どうあるべきか』なんていうめんどくさい定義なんか必要ない」という人ももちろんたくさんいるはずだ。そのとおり。ゲームをプレイする人は受け手、与えられたものを遊んでいればいい。与える側、作り手はいいものを作ろうなんて思う必要はない。バカなユーザーに気に入られるよう、ちょっとはでに作って話題になりさえすれば食っていけるのだ。実際コンピュータゲーム業界なんてその程度のもの。むずかしく考える必要はない。僕だって、ソフトをちょっと遊んでワープロに向かい、美辞麗句を書き並べればお金がもらえるのだ。

そんな僕がなぜこれだけコンピュータRPGにこだわるのか。それはわからない。ただ、僕はソフトを作る人間じゃないし、ただソフトをプレイするだけじゃなくて、それを記事にする仕事をもった人間である。僕はそこで僕にできる精一杯のことをしようと思うだけだ。だれかが「よりいいものを」と考えて、それを伝えなくてはいけないと思うからだ。このページは小さなコーナーだけど、僕VKはこれからも連載の続く限り自己主張を続けるだろう。『カサブランカ』ではないけれど「戦うのを止めれば世界が死ぬ」からだ。な〜んてね、ではまた来月!



ILLUSTRATED BY Y. KONDOH

MANTICHORA

「うむ、すべての魔法学がこの『偉大なる始源の魔法使い』によって確立され、今日にいたっておるのじゃ。いまだに、かのもの以上の魔法使いが現れておらんで、魔法学における新しい進展はない、というのが現状じゃ」

「それじゃ、学問としては死んでいるも同じじゃあないですか」

「めったなことをいうでないぞ。評議会の魔法学研究部会は、正確に10年ごとに開かれており、各方面での進展のようすを報告させている。ここ百年ほどの間に、『偉大なる始源の魔法使いの書き記したる書』の新しい解釈も登場しておる」

「その書物というのは？」

「ワシも、そのものを見たことはないんじゃがの。評議会が保管しているとも、また実体はないというものもある。というのも、評議会の説明では、書物は魔法により封印されていて、日食のときにしか開くことができないというのだ。そこに書かれた文字も、1字1字が異なる呪文によって浮き上がるようにされており、しかもすべての文章が暗号化されておる」

「えらくごていねいですね」

「まったくじゃ。おかげで、すべての魔法学は、その書の解読と歩調を合わせざるを得ないのだ」

「え、ということは、まだその書物はすべて理解されているわけじゃないんですか？」

「うむ、すでに全体の2割ほどの文字が書き写され、そのうち千ページに相当する部分で暗号が解かれておる。問題はその解釈での」

「ものすごく厚い本ですね」

「魔法の書は、羊皮紙に書かれておるわけではないぞ。しかるべき手順と正しい呪文を用いることで、目的とするページを開くことができるのじゃ」

「その本には、モンスターについてどんなことが書かれているんですか？」

「さっきいったとおりじゃ。『大いなる変化』を収めるために生み出したと」

「たった、それだけですか」

「うむ、魔法の生き物を研究している者は、魔法使いの中でも小数派での。評議会での立場も強くはないんじゃ。写本の予定になかなか入れてもらえんし、そもそも研究者が少ないので、なかなか解読も進まん」

「気の長い話ですね」

「気が長くなくては、魔法使いはやっとられんて」

●　●　●

魔法使いとの会見のあと、また1週間ほどの巡回に連れていかれた。大陸南部の砂漠近くまで行き、そのまま砂漠を迂回しながら大草原の周辺をぐるっと回ってくるということだ。

「それ」を見かけたのは、3日めの朝（だったと思う）のことだった。前日は、折よく見つけたキャラバンのテントに泊めてもらい、めずらしくぐっすりと眠れたのだった。明け方、陽の昇らないうちにキャラバンが出発したため、われわれも行程を先に進めることになった。

岩と低木ばかりの土地を、とぼとぼと歩いていると（今回の旅は徒歩なのだ）、ふいにノームが近くの岩に身を伏せた。私も姿勢を低くしてノームのそばに走り寄った。

「何かいるのかい？」

「おう、あの木の影だ。見えっか？」

「ライオンみたいだけど、まさか腹をすかすてないだろうな」

「岩獅子じゃねえな、あれは」

「まったく動かないな、寝てるんじゃないのかい？」

「寝るんなら、ほら穴の中とか木の下とかの日陰さ」

「もう少し近づいてみないかい？」

「どっちにしろ、ここにいるのはマズイな。風下に動かねえと」

ノームが向かったのが、獅子のおしりのほうだったので、なおさら見分けがつかなくなった。

「ふーん、どうやらマンティコラらしいな。それにしても、なんでこんなとこにいるんだ」

「ここいらにいちゃいけないのか？」

「ああ。あいつらは魔法使いが呼び出すんだ。どいつがどこにいるかは、全部わかってるハズなんだけどな」

「逃げたマンティコラはいないのかい」

「いないね。こいつは砦に戻って報告しないといけねえな」

われわれは、その無害そうな生き物をあとにして、砦への道をたどり始めた。

モンスター紳士録

ダマシの幻想生物綺譚

自分だけしか持っていないものが、いちばん大切だと思っている。それがものであれ特質であれ、なんでもいいのだ。ただ、その価値が他人に認められないものでは、意味がなくなってしまう。本当にそうなのか？

第8夜「野性の魔獣」

ほんのひと月の間に、ノームに連れられてずいぶんと多くの場所を訪れた。エルフの居留地、比較的友好的なドワーフの村などはまだマシなほうだ。ケンタウロスの村ではほとんど門前払いだったし、オークたちのすみかはお世辞にも気持ちのよいところではなかったし。バジリスクの巣へは、あれからもう一度行っている。子どもの成長ぐあいを確かめるためだ（ノームの話では、1匹減っていたそうだ）。

湖や池、沼地もずいぶん巡ったが、予想外に数多くの種類のモンスターが生息しているのに驚かされた。淡水にすむマーマンの亜種とか人間の言葉をしゃべる巨大な亀（ノームとは旧知の仲らしく、何度かその背に乗せてもらって中州に渡った）、水を飲みに集るグリフォンやハーピー。一度だけ、はるかかなたにロック鳥とおぼしき巨大な姿をみとめたが、確認することはできなかった。

まだ、森の中へわけいる許可がおりていないので（私が自分を守ることができないので危険すぎるという理由）、もっぱらあちらこちらの草原に連れていかれた。ノームの知覚力のおかげで、危険な大型の肉食獣の接近は、すべて事前にわかるので避けることができる。そうでなければ、小人数（ほとんどの場合、たった2人だ）で街道をはずれることは、すなわち「死」を意味する。

この地方では、かれこれ10年以上も戦争が起こっていないため、モンスターたちも平穏に暮らしている。かれらのすむ地域が極端に荒らされるような状況はめったにない。領主どうしの小競り合い程度ならば、戦いは砦や町に限られる。森や平原が荒らされるのは、大規模な軍隊が移動したり、戦場そのものになったときだ。

ドワーフやゴブリンはしばしば傭兵として借り出されるが、彼らはまた小型のモンスターを好んで狩ることでも悪名が高い。とくに、軍隊として組織されると、士気高揚のためとか新兵の訓練と称して集団で狩りを行うらしい。携行食料が十分に行き渡らないこともそれを助長している。雇い主である領主が、肉食である彼らに新鮮な肉を用意できないからだ。

捕食の関係は、あまり知られていない。わかっている範囲では、グリフォンとヒポグリフなど、特定の例に限定されているようだ。つまり、あるモンスターが別のモンスターを捕らえて食料にするということは少ないようなのだ。そのあたりは、魔法使いに聞いてもはっきりとはしなかった。モンスターに関しては、食物連鎖という形態はないのかもしれない。

おおむねのモンスターは、草食あるいは雑食性で、肉食のものはヒューマノイドタイプに多い。例外的に、人間はあらゆるモンスターの敵であり、また食料となっている。このあたりには、何か隠された秘密がありそうだ。

単純に考えて、魔法によって生み出されたモンスターは、生存のためのエナジーをなんらかの魔法に依存していると考えるのが妥当だろう。というのも、今までに「飢死したモンスター」の死骸というのは、ついぞ見かけたことがないからだ。死体が残らないのか、あるいは分解／再生されてしまうのか？

もし、モンスターたちが栄養補給という意味で、食物をとる必要がないのだとしたら、これはたいへんなことだ。

● ● ●

一度、魔法使いにこういったことを説明してみたのだが、ほとんど理解されなかった。しかし、彼の説明は私を驚愕させるに足るものだった。

「よいか、おぬしがモンスターと呼んでいる魔法の生き物たちはだな、かつて『大いなる変動』のときに、『偉大なる始源の魔法使い』がこの変動を収めるために生み出したものなのだ。少なくともそう伝えられている」

「それを信じておられるのですか？」

チャーリー江崎の

月刊MUCOM（ミューコム）

今月は期せずして細野、坂本、高橋のYMO組のリリースが重なり、
久びさ昔のレコード出してきてテクノ漬けになって
る㋮。昔はよかったなァ、としみじみ。

今月の推薦盤

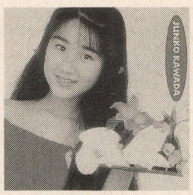
ウォークマンと解説書で廻る無国籍観光地のフィールドワーク。
音楽王ホソノが90年代の音楽シーンを予見した9つの予告編集。

『Omni Sight Seeing』
細野晴臣（EPICソニー）

昭和から平成にかけて秘密裡に録音されていた、音楽王・細野晴臣の待望の新作。タイトルの『オムニ〜』は、〝総合的音楽観光〟の意味。このオムニをオムニバスに引っかけて、彼が'90年代に向けて発表していくことになる9種類の企画を紹介する、予告編ともいうべき9つの曲を収録している。録音は、昨年のエスノブームの発信地であり、欧州〜アラブ諸国の民族音楽をトリートメントして全世界に輸出するという音楽的機能を果たしているパリで大半が行われた。さて、その謎の9曲とは……？　冒頭を飾るは日本民謡〝江差追分〟をモチーフにした「Esashi」。14歳の民謡歌手のこぶし歌唱に、アラブ系民族楽器の音をコラージュするという手法を用いて、多層構造の無国籍音楽に仕上げている。その他、ニューサイエンス思想を音に置き換えるという試みの知的ポップ曲 ③、D・エリントン楽団の「キャラバン」の数テイクをフレーズ別にコンピュータに取り込み、プログラム上で再構成したプリントジャズ⑥……(枯れた味わいの電脳ビッグバンドをバックにB・エクスタインを気取って低音で歌う細野サン、渋い!!)、などなど、コンセプト先行型の高密度曲9曲。そして、その曲すべてのラストに〝to be continue〟のエンドマークが入っている。さて、ホソノワールドの音楽観光地図は手に入れた。このマップを1つ1つ塗りつぶしていくのが待ち遠しい……。それにしても、〝予告編集〟ってホントに楽しいな〜。

シングル

シングルは例によってアイドル歌謡曲系を中心に、CDは、邦楽・洋楽ロック系などトータルな構成で聴かせるタイプのものを中心に選んだ、必聴ディスク12枚。



『ステキにわ・が・ま・ま』河田純子（CBSソニー）

◀渡辺満里奈に通ずるB面の夏向けユーロビートもよかでき。

これまでの路線に反して、カラッと陽差しの強いラテン・ナンバー。モータウン風のシャッフルのリズムに心もウキウキ踊り出す♡　かすれた舌ったらずな声で早口で歌うキャラクターも◎。

『Winter スプリング、Summer フォール』渡辺美奈代（CBSソニー）

◀作・編曲は某レコード会社の某ディレクターの変名なのだっ。

60年代ポップスをベースにした覚えやすいメロディーに、スコットランド民謡風のオカリナ、C & W調のバッキングを配した異種配合のおもしろさ。浮遊するオセアニア風(?)コーラスも美味!!

『なぜ』山中すみか（日本コロムビア）

◀性格のよさという点で業界関係に人気も高いぞ。応援しよう。

純愛路線の歌詞が新人らしくってウイウイしいわさ。作曲は満里奈などを手がけている岸正之で、この曲も展型的な夏パターン。ベルツリーやストリングスの指弾きのバッキングがお上品ねっ。

『愛を走らせて』島田奈美（日本コロムビア）

◀目標にする歌手は？——J・レノン。なかなか骨のあるやつ。

スターダストレビューの流血ピアニスト(!?)三谷泰弘の曲。元気ビンビンの弾けるオケに、松田聖子を意識したようなドリフト感のある歌唱がベターマッチ！　イントロのフレーズも秀逸。

『涙の太陽』サンディ&ザ・サンセッツ（東芝EMI）

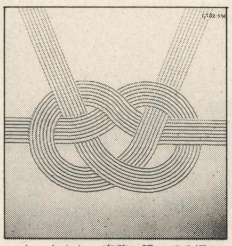
◀元祖・山本リンダに迫る、サンディのねばっこ〜い歌い方。

『悲しき鉄道員』に続く懐メロシリーズ第2弾で、メンソールCFでおなじみ。ベンチャーズ風のドライブするギターが雰囲気の湘南サウンドに、インド風のコーダがとび出す不思議な世界。

『アンドゥ〜#1』坂本龍一（ヴァージン・ジャパン）

◀噂の新作は発売未定。その中からの抜粋曲3曲を収録。

サッポロドラフトCF曲。ポリリズムを取り入れた『オネアミス〜』の延長線にあるよーな無国籍サウンド風の仕上がり。B面では『千のナイフ』時代に通ずる土着的リズムが聴ける。



『晴天』サディスティック・ミカ・バンド（東芝EMI）

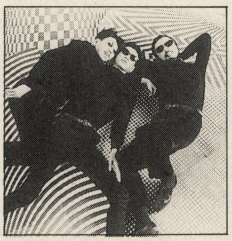
今回の再結成の最大の遺産は旧譜の完全CD化とこのライブアルバム。計16曲収録で新・旧半々ずつの選曲なんだけど、やっぱりテープを使ってない旧作6曲のほうがだんぜん楽しい。貴重な高中のR&Rギターも聴けるし、『帰ってきたヨッパライ』のフレーズも出てくる!?

▲し、しかし、東芝に眠ってる旧ミカバンドのライブテープが聴きたい。

『BO&GUMBO』ボ・ガンボス（EPICソニー）

RCフォローアーとの声も高い、元ローザ・ルクセンブルクのどんとと永井のバンド、ボ・ガンボスの1st。全編土くさい南部系のリズムを基調とし、KYONのニューオリンズ風オルガンが冴えまくってる!!　歌詞に漂う不思議な生活臭はいったい何なんなんなんだ!?

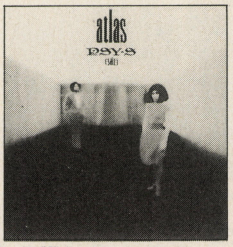
▲グループ名はボ・ディドリーのボとガンボスープのガンボのミックス。



『女王陛下のピチカート・ファイブ』ピチカート・ファイブ（CBSソニー）

やったー!!　B級スパイ映画音楽の大パロディー大会（たまんねえぜ）。ヘップバーンから007、バカラックにジョン・バリーまで登場してくる。仰々しいティンパニやトレモロビンビンの低音ギターなど、場末のコンボバンドの雰囲気たっぷり。詞もサイケにエロチック。

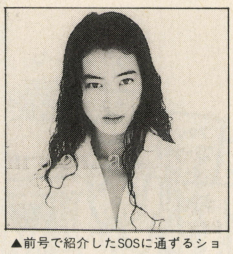
▲架空のサントラ「女王陛下のエロチカ大作戦」、日本語の語りが笑える。



『atlas』PSY'S（CBSソニー）

アコースティック系の音を大胆にブレンドして、空間的広がりを作っているPSY'Sの5th。鉄腕チャカのソウルフルな歌いっぷりも健在。ゲストはバービーのイマサだけで、やけに生々しい乾いたドラムもAギターソロもじつは全部松浦のプログラム技なのじゃ。驚き。

▲松浦雅也は大のSFマニア。スタジオは小松左京と共同出資なのよん。



『mocha』今井美樹（フォーライフ）

最近は女優業以上にシンガーとして実力をつけてきた今井美樹。エフェクトのかかりやすい素直な声質と、派手でスリリングなコード展開、佐藤準＋武部聡志の職人的アレンジの3拍子がみごとにとけ合ってる。女性中心に選んだソングライターのセレクトもうまい!!

▲前号で紹介したSOSに通ずるショーアップされた味つけが泣かせる。

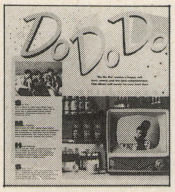
『DIG?』ビル・ブラッフォード'S アース・ワークス（ヴァージン・ジャパン）

元キング・クリムゾンのメンバーで、渡辺香津美との親交も深いスタイリッシュなドラマー、ブラッフォードの新作。フリーフォームながら、ムダのないシェイプされた印象を受けるのは彼が知性派ドラマーとして知られる由縁か。T&Sのツインリードの旋律も知的!

▲プログラムパートと生のドラムのバトルもいたってクールな切れ味。

▶特集　レコード産業の低迷をよそに、根っからの明るさを持って音楽ツール、音楽メディアとたわむれる〝Big-X〟戸田誠司。彼の無軌道でタフで柔軟な行動ぶりを追ってみたい。

『Singing Circuit』
Shi-Shonen
（テイチク）



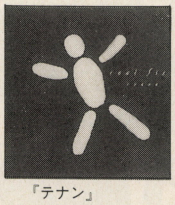
『Do Do Do』
Shi-Shonen
（テイチク）

現在、フェアチャイルドで活動している戸田誠司は、音楽業界にこの人ありと謳われたコンピュータ通で、SFマニア。アニメ通としても知られ、以前在籍していたShi-Shonenのリハーサルのときには、ナウシカの声をイミュレーターにサンプリングして、演奏が終わるごとにアノ声で「よかった♡」「ダメ!!」とゆー合図を送ってたというエピソードまであるのだ。

『2001年の恋人達』
Shi-Shonen
（テイチク）

そんな彼が従来の形態のライブ、レコード以外のメディアを使って、ここ何年かユニークな実験を試みている。'86年、東京・晴海で行われたイベント『夢工場』では、坂本龍一との共作で8chサウンドを製作。放射線上に用意された8つのスピーカーの中央を、ビリヤード玉（ボール）や衝撃音が曲に合わせて回転したりする体験音楽。続く'88年には六本木のクラブに大型ディスプレイを持ち込み、改造したファミコンから送られてくるカウント信号に合わせて演奏する、画面とシンクロさせた本格ゲーム音楽ライブなるものも披露している。そして今年、自らがファンクラブも主催しているX68000の音楽ソフトを発表。収録曲はすべて未発表曲で、FM音源の音色プログラムも自らの手によるもの。ゆえにX68000から再生されてる状態の音がオリジナルになる。そしてこのデータディスク。スネアの音を差し換えたりというよーな、各ユーザーがプログラム上で別バージョンを作製することを可能にしているのだ。この著作権クソクラエ的な、タフな構造を持つ音楽メディアの活用ぶりに圧巻!!

『天国一大きなバンド』
リアルフィッシュ
（ビクター音産）



『テナン』
リアルフィッシュ
（ビクター音産）

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 綱島理友

第14回　南海ホークス巡礼の旅

今は亡き南海ホークスを和歌山県に見たのだ！

あの南海ホークスが姿を消して半年あまり。今、プロ野球界は、過去にそんな球団があったコトなど、すっかり忘れたようすで、ペナントレースに熱中している。あと数年すれば、「南海？　ナニそれ。へーェ、そんな球団があったの」なんていわれる日も来るんだろう。

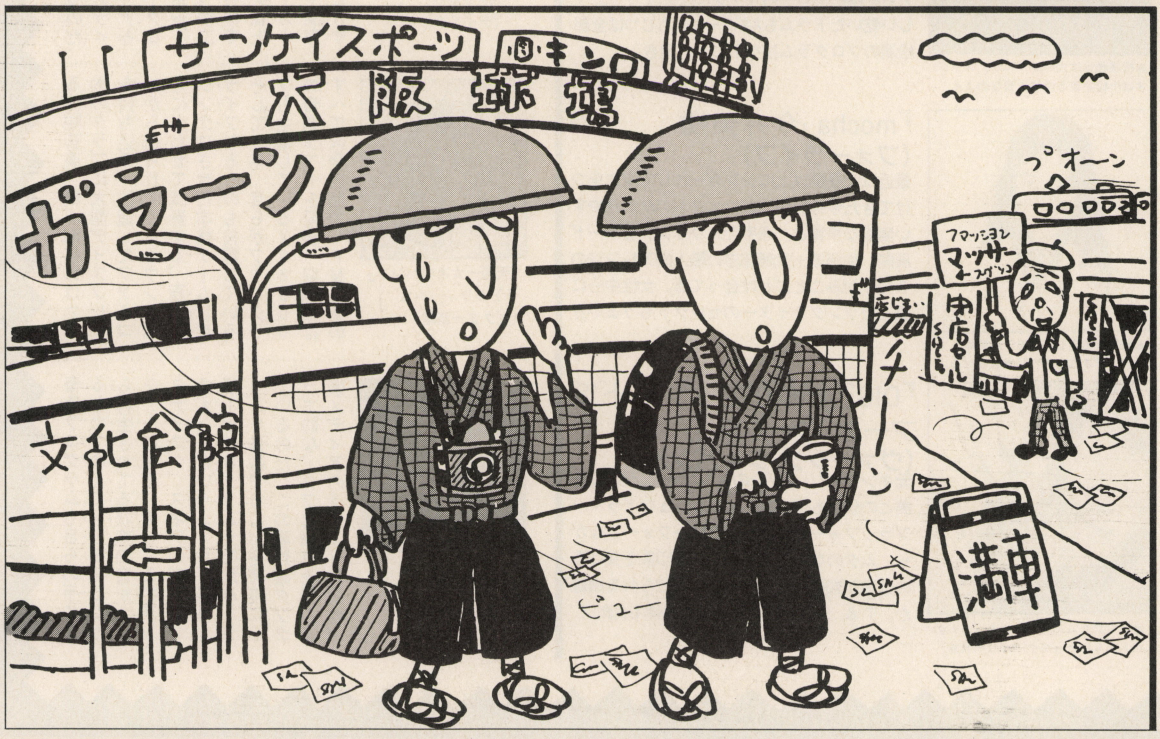
ボクが小学生のころの南海ホークスは、強くて存在感のあるチームだった。何回も日本シリーズに出場し、隆盛を誇っていた。しかし、だんだんと力も衰え、その晩年は、不器用な性格が災いしてか、その生き方にも展望がなくなり、どちらかというと球界の大ボケ・キャラクターとして余生を送っていたという感じがあった。

マジメにやればやるほど、それがかえって笑えてしまえるという、損な役割りをコツコツとこなしていた。そんな晩年のキャラクターは悲劇的ですらあった。

門田選手とか、じつにすばらしいプレイヤーもいたのだが、彼らの活躍も、球団の大ボケぶりまではカバーできなかった。そして結局、南海ホークスという球団は、大ボケのまま、けっして立ち直るコトもなく、軽んじられ、うとんじられ、日本球界から、姿を消したのであった。

時、あたかもお盆のシーズンである。南海ホークスとけして縁のないワケじゃないこのコーナー。われわれは、かつての、この栄光ある大ボケ球団の霊をなぐさめるため、そのゆかりの地を旅して回るコトを思い立ったので

イラスト・加藤裕将



ある。

前回、福岡ダイエーホークスと姿を変えた、あの球団の現在の姿を、その戦いぶりなどを中心にリポートしたが、今回は、南海ホークス・シリーズ、第2弾として、「南海ホークス巡礼の旅」をお届けしたいと思う。

チーン。合掌。

いきなり線香臭くなってしまったが、ホントに今回の旅は、線香臭いのだからしょうがない。

まず、われわれ（いつものように、メンバーはボクとポプコム編集部のブルックリン渡辺君）がやってきたのが、かの南海ホークスのホームグラウンドであった大阪球場である。最近は、近鉄バッファローズが、たまにホームグラウンドとして使っているらしいが、それもおそらく今年までで、来年には取り壊されるコトになるらしい。つまり、まだいちおう生きているけど、ご臨終寸前というコトになるのだろうか。そろそろ親族をみんな集めて遺言状作成という時期に入っているような気がする。

しかし、そんな大阪球場なのだが、正面から見上げると、上のほうに「サンケイスポーツ」とかの、広告がたくさん並んでいて、その「サンケイスポーツ」の隣に「21世紀へ躍進する南海」という看板も見える。

なんだか、それを見ているとボクには瀕死の重病人が「まだワイは生きとるで一」と、叫んでいるようにも見えるのであった。

寂しい、あまりに寂しい。ボクらは肩を落として、球場を見上げ続けた。

球場のま向かいには、洋品店があって、でかでかと「店じまいセール」という看板が出ている。それは球場周辺全体がひとつの終演に向かって、突き進んでいるという感じであった。

球場の周囲を散歩してみることにした。向かって左側の三塁側スタンドの1階には、古本屋街があった。野球場の1階に古本屋街があるというのもミョーだが、大阪球場には、このほかに、スポーツ用品店、ワープロ教室、旅行代理店などが入っている。そこはいってみれば、野球場というより、雑居ビルという感じである。ボクらは古本屋街に入って、南海ホークス関係の資料を捜したが、そこでは、何も発見するコトができなかった。過去の遺物の中にも、南海ホークスの影をとどめるモノは何も存在しなかったのである。悲しい。あまりに悲しい。

今回は、なんかやけに気分的に落ちこんでいく。しかし、まあ、テーマがテーマだからしょうがないか。

ボクらはこのあと、南海電鉄のなんば駅に向かった。

ココで何か、南海ホークスの影のようなモノを発見できたらと思ったからである。

なんば駅は、なんばシティという近代的なファッションビルの中にあって、あの貧乏な南海ホークスと関わりあいがあったと思わせる雰囲気はまったくない。

ほとんど、収獲はゼロだな、と思ったそのとき、ボクは発見しました。あるポスターが柱に貼ってあるのを。

それにはなんと、「南海ホークス史料館オープン」と書いてある。

よく見ると、この史料館は南海電鉄の沿線の「みさき公園」というところにあるらしい。ボクはこの発見に興奮してしまいました。

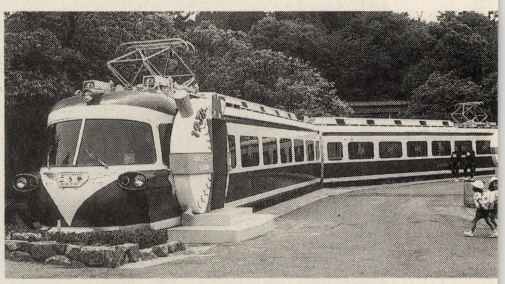
で、思わず、「し・し・史料館ってなんだろうね」とどもりつつボクが渡辺君にいうと、

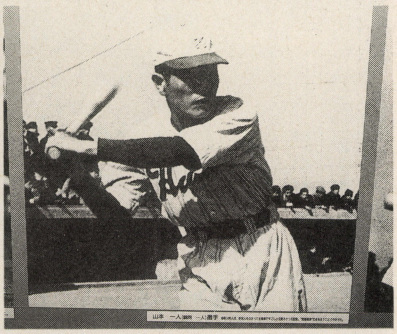
「つ、つ、つまり、史料を展示してあるところでしょ」と、渡辺君も興奮しているらしくどもって、そのワリにはあまりにあたりまえのコトをいうのであった。

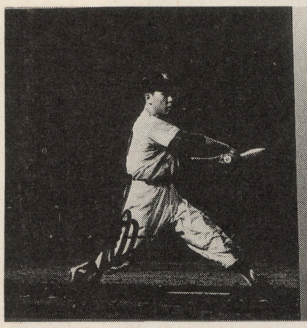
大阪球場のすぐ近く、商店街も〝店じまい〟だ。

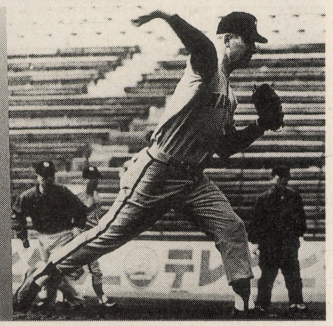
ついに到着！

イルカショーや動物園に囲まれて、〝南海〟は健在であった！


ここにわが〝南海ホークス〟は眠るのであった。


かつての名選手・名監督の鶴岡一人（旧姓山本）。考古学なのだ。





円城寺あれがボールか秋の空――で有名な名投手、スタンカ選手。往年の勇姿。ご存じ、ダイエー監督の杉浦さん。長嶋氏と立大で同期。

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 綱島理友

今は亡き南海ホークスを和歌山県に見たのだ！

▲

「そ、そ、そんなコトはわかってるよ」ボクが興奮してるから、語気荒くいうと、

「つ、つ、つまりコレは、南海ホークスの遺品を展示してあるところだから、お墓みたいなところじゃないですか」と、またもやどもりつつ渡辺君はいうのであった。

お墓だとすると、今回のテーマにはピッタリである。「行ってみよう！」われわれは力強く異口同音にいうのであった。本当は、このあとわれわれは、かの有名な南海の元監督鶴岡さんが「ゼニはグランドに落ちている」といっていた、南海の二軍のグランドのあった中モズに行って、本当にグランドにゼニが落ちてるか見聞するつもりだったのだが、それは、とりあえずキャンセルというコトにして、南海ホークスのお墓に向かって出発するコトにしたのである。

駅で調べてみると、「みさき公園」というのは、和歌山県にある。正直いって、ボクは今まで送ってきた人生の中で、和歌山県なんていうところには行ったコトがない。知識としても、みかんの産地というぐらいの記憶しかない。和歌山県に住んでいる人には、じつに申しわけないが、ボクの中では「和歌山県？　あー、そんな県あったなー」というぐらいの存在の薄い県であった。

しかし、初めての場所に出かけていくというのは、けっこう興奮するモノで、ボクらは年がいもなくワクワクしてしまうのであった。

急行に乗って50分ほどで、われわれは「みさき公園」に着いた。この公園は、遊園地になっていて、ジェットコースターとかの乗り物があり、そしてそのほかに動物園もあるという、じつに充実した娯楽施設であった。

われわれは、まず公園管理事務所に向かった。資料館の撮影許可を取るためである。

係員の人はじつに親切で「どこでも、好きに撮ってください」といってくれた。「みさき公園」というのは、南海電鉄が経営している公園なので、この係員の人も南海の社員ってコトになる。

で、ボクは「大阪にあった球団なのに、なんで和歌山県に史料館を持ってきちゃったんですか？」と聞いてみた。すると、「大阪には、適当なとこがなかったさかい、こっちに来てしもうたのですわ。でも、和歌山にも、よーけ、ファンはおりましたけに」と答えてくれた。しかし、彼に元気はなく、その肩は落ちていた。彼もきっと南海ホークスのファンだったのだろう。

思わず「ご愁傷様でした」といいそうになるほど、その落たんぶりは悲し気であった。ボクらは心の中で線香を立てて、合掌し、管理事務所をあとにした。チーン。

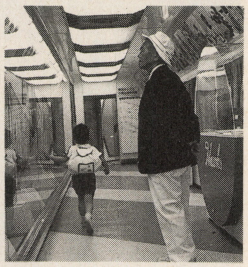
南海ホークスのお墓は公園の入り口を左にちょっと行ったところにあった。

なんとその祠は、古い特急電車が使われていた。かつて、南海ホークスが強くたくましく、日本シリーズでも巨人なんかと戦っていたころに、この特急電車も南海の花形電車として活躍していたのだろう。まさに、南海ホークスの祠にふさわしい特急電車であった。

われわれはボールとバットを形どった入り口から中に入った。中には優勝旗をはじめとした、数々の展示物が並んでいる。南海ホークスの歴史を刻んだ年表もあって、

今やオリックスの看板打者として活躍する門田選手の記念すべきユニホーム。ファンの思い出もたくさんつまっているのだ。

かつての黄金時代に得たチャンピオンの座。



懐かしそうに展示物を見つめるオジサンがいた。

ホークスグッズの数々。

その前に1人のオジサンがたたずんでいた。

彼の頭の中には、「栄光のホークス50年史」が走馬灯のように流れているのだろう。

「杉浦、野村、スタンカ、ハドリ、森下、杉山、皆川、国貞、穴吹、景浦、広瀬……よーけ、名選手がおったなー」という感じで、彼は展示物の1つ1つをくい入るように見つめている。「涙の御堂筋パレードなんていうのもあったナー」「円城寺って審判のせいで、スタンカが怒ったこともあったナー」「阪神と日本シリーズでぶつかって、関西決戦で勝ったコトもあったナー」……。見ているとオジサンの頭の中は、すべて「あったナー、あったナー」でいっぱいになっているようであった。

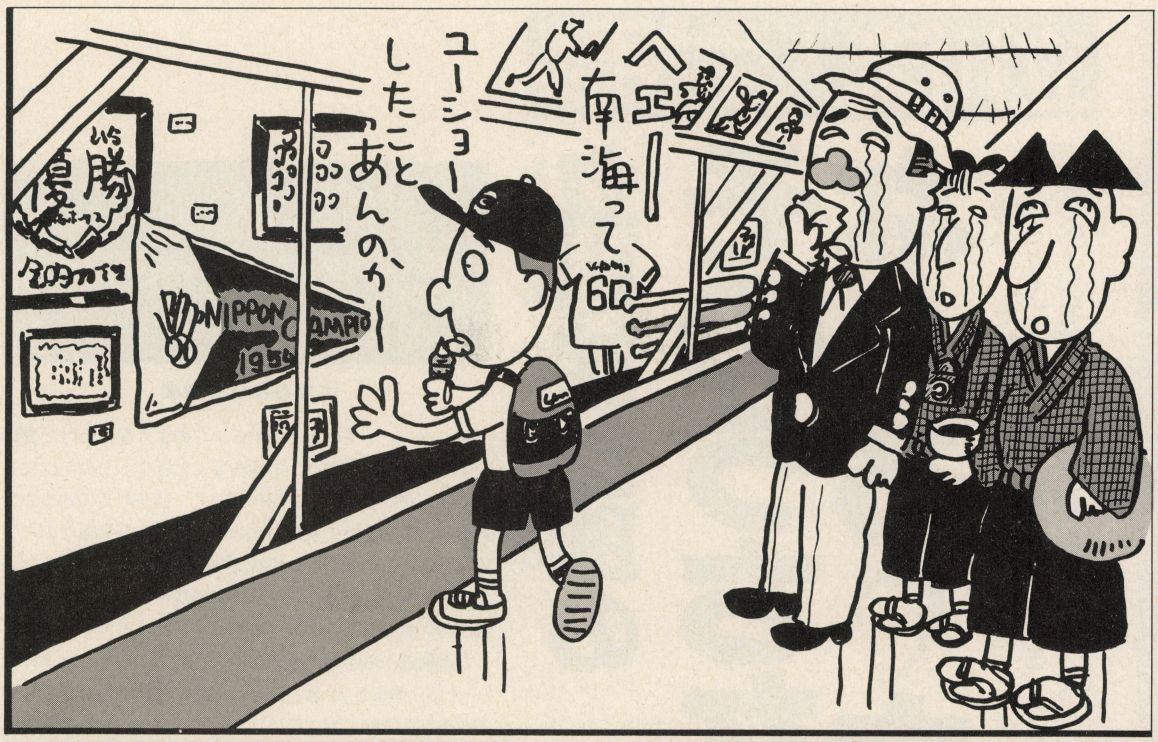
しばらくすると、遠足でやってきたらしい中学生がゾロゾロと入ってきた。

「ウへー、南海って優勝したときあったんか」中学生の1人が、展示物の優勝旗を見て叫ぶ。

「あのね、キミね」オジサンはそういいたそうに、声のするほうを見るが、「昔は強かってん」と中学生の中にモノ知りふうが1人いて、こういったので、オジサンの動作は途中で止まってしまった。オジサンは2秒ほどその体勢を維持したが、すぐにまた展示物のほうに目をやるのであった。

「よーけ、優勝しとったんやな」中学生たちが感心したようにいうと、オジサンは「そーや、そーや」という感じでうなずくのであった。

中学生たちは順番に年表を見ていって、昭和48年のと



ころで「ここが最後の優勝やったんね」という。それを聞いてオジサンは再び「そーや、そーや」と1人でうなずくのであった。その顔には「これで南海ホークスの栄光を知らないガキどもも、ホークスを見直すやろう」というような表情が浮かんでいた。

しかし、そのあと中学生の発したひと言は、オジサンの胸をグサリとえぐったようであった。

「このあとが、ズーッとドン底や」中学生たちはこういい放ったのである。

オジサンは、このひと言がこたえた。あまりに無慈悲なこのひと言。「オマエらに思いやりちゅーモンはないんかい！」オジサンはそういいたそうに、顔をまっ赤にすると悲しそうに肩を落として史料館を出た。外は初夏の明るい日ざしが輝いていた。

ボクらは、あの栄光の南海ホークスに黙とうをささげると、史料館をあとにした。

閑話休題（それはさておき）。

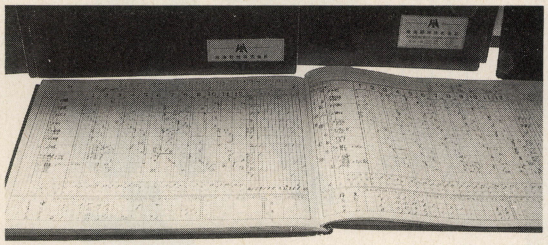
翌日、ボクはもうひとつ消えてなくなった球団、阪急の遺品はどうなっているのか気になったので、調べてみるコトにした。

そして、わかったのが、阪急は西宮球場に展示してあるというコトだった。

その日、ちょうどオリックス対西武の試合があったので、西宮球場に見にいくと、焼そばのソースの香りがただよう暗い通路に、それは飾ってあった。

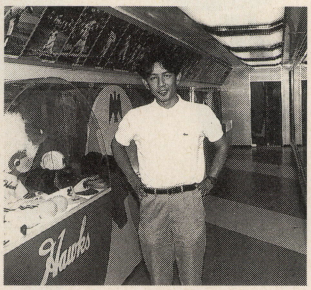
それを見てボクは、今は亡き南海と阪急、どっちが幸せかといえば、ちゃんと施設を作ってもらった南海のような気がした。

しかし、東京に帰ってきて考えてみると、じつは今も球場が残っていて、そこに葬られている阪急のほうがやっぱり幸せなんじゃないかという気がしてきた。南海も、本当は大阪球場の中に、静かに埋葬してほしかったんじゃないかという気がするのであった。



かつての試合記録、スコアブックである。数々のドラマがここにも眠っている。

展示場で記念撮影の網島理友氏。



帽子にもいろいろある。

ミステリーゾーン研究論文大募集！

プレゼントも当たるぞ

日本全国1・22万人のポプコム読者のみなさん。わが網島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、〝いったいこれはナンなんだ〟的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモンがあるよっていう情報を送ってほしい。タイトルは〝ボクだけが知っているミステリーゾーン情報〟として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに左記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを〝研究論文〟と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社（くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etc忘れずに書いてネ）

立川流人生相談

立川談之助のそのうちなんとかなるさ！

悩み……それは、若さの1つの特権かもしれない。大いに悩み、そして考えてくれ。きっと時間が解決する。それでもダメなら、このページを開いてくれ。談之助師匠が、ズバリ相談にのるぞ。

今、私は怒り狂っておるのだ。なぜかといえば、私の愛用の自転車、メタリックイエローに輝くロードレーサーが盗まれてしまったのだ。それも新宿で、5分ぐらい買い物をしているスキにやられてしまった。カギを掛けなかった私がアホだったのだが、持っていったやつは私の呪いで地獄に落ちるであろう。そういうわけで今、頭の中は怒りでいっぱいなので、今回ふざけた相談など来たら許さないからそのつもりで覚悟するように。

談之助師匠、ボクの悩みを聞いてください。じつは、ボクはこの年になるまで、女の友だちは何人かいるのですが、恋人と呼ぶような女の子は1人もいません。いきなり迫ると嫌われそうで怖いのです。談之助師匠、人生の先輩としてよいアドバイスをよろしくお願いいたします。

（東京都町田市、ペンネーム　ジョー　中2）

■■■■■■■■■

ムムッ。いっているそばから、このようなたわけた質問をするオロカ者がおる。中学2年ごときで、この年になるまで恋人がいないなど、10年早い！　何を考えておるのであるか。中2で女の友だちがいるだけで十分幸福なのだ。見なさい。このポプコム編集部などは、30歳近くにもなってまだ女性の友だちができないで毎晩フトンで泣いておる者が何人もおるぞ。あまりゼイタクをいうと、いつかポプコム編集部から不幸の手紙が舞い込むであろう。おまけに「いきなり迫ると」とは、いったい女の子に何をいきなり迫るつもりなのか。女の子にいきなりキスしたりしてうまくいくのはマンガかドラマの中だけなのだ。現実にいきなりヒワイな行動に出た場合は①泣いて逃げられる　②ひっぱたかれる　③警察を呼ばれる　このいずれかしかない。へたをすれば学校にいられなくなる可能性も出る。

ま、せっかく相談のはがきを出して、ここどばかりではきのどくなので、今回は特別のはからいでアドバイスをすることにしよう。感謝して聞くように。

まず第1に、成功するまで数多くアタックすること。昔からへたな鉄砲数打ちゃ当たるのたとえもある。1人アタックしてダメだったら、しつこく追っかけたり、落ち込んだりしていないで、あっさり次の目標をアタックしよう。

絵・ポッキー前嶋

そのうちどこかで必ずひっかかるものだ。しかし、気をつけなければいけないのは、２人同時にアタックしないことだ。女はワガママなので、もしバレたら両方から一度に嫌われることは確実だ。浮気はダメだよ。第２に、恋人作りも受験も、自分の実力を考えてあまり高望みしないことだ。レベルが高いと、どうしても競争率が高くなる。そんな無駄なことをしないで、並くらいのレベルでガマンすれば成功の確立がアップする。相手にだって選ぶ権利はあるのだ。しかし安心したまえ。恋人になってしまえば、どんな女の子でも不思議とかわいく見えるものである。第３はあせらないこと。余裕のないやつは嫌われる。プログラム作りと同じで、あせって作ろうとするとエラーやバグが出てすべてパーになってしまう。人生長いから、あせりは禁物じゃ。

私が中学のころは、恋人などは大学へ行ってからと思って勉強ばかりしていたものだ。だれだ。今笑ったやつは。君も恋人もいいが、ほかにもやれることはやっておかなければアカンぞ。

談之助先生、とーもこんにちは。ぼくはこんなすごくためになるコーナーにはがきを出すような身分ではないのですが、どうかこの悩みを聞いてください。じつは最近、10分以上座っていて、立ち上がろうとすると、フラフラとなって５分くらいめまいがするんです。もしかしたらだれかに呪われているんでしょうか。どうかよい方法はないでしょうか。

（北海道北見市、ペンネーム　ポッポちゃん　中３）

■■■■■■■■

よいよい。そのようにへりくだった質問をすれば、先生はなんでもお答えするのだ。若いのにじつにもののわかるやつじゃ。

君のめまいは、たぶん「起立性調節障害」という病気であろう。何かすごい名前であるが、べつにエイズのような不治の病ではない。早い話が立ちくらみというやつで、小学校の高学年から中学にかけて、とくに身長が急に伸びたときにかかりやすいものだ。やせて背が高いものはたいがい経験しているから、君も友だちに聞いてみたまえ。身長の成長が止まり、体重が増えるようになると自然と直ってしまうから、心配することはない。軽いスポーツで体を鍛えたり、厚着をやめると出にくくなるから試してみたまえ。

もし、君のめまいが、本当にだれかの呪いなら、教会へ行ってお金を払えば解いてもらえるが、実際の呪いなら、解くおまじないが必要である。といっても、慣れない者がコックリさんなどをやると、逆に低級な霊にとりつかれると、この道の大家であるつのだじろう先生もいっておられる。それでは私が、簡単で安全な呪いを解くまじない、体が丈夫になるまじないを授けてしんぜよう。

●呪いを解くまじない――新しいセッケンに、君の名前をクギで書き、毎朝それで顔を洗う。セッケンに書かれた名前が消えれば、君にかかった呪いもきれいに、解けるはずである。

●体が丈夫になるまじない――ヒマワリの種を３つぶ、ペンキかマーカーで金色に塗って、いつも身につけておく。気分が悪くなったら手に握って、心の中で「元気になれ、元気になれ、元気になれ」と３回唱えると、体の調子がたちどころによくなる。

●夜、よく寝られるまじない――夜寝るとき、枕の下にトランプのクラブのキングをおいて寝る。そうすればぐっすり寝られるし、朝の寝起きがさわやかになる。

いずれも昔から伝わる秘法であるから、ぜひ一度試してみたまえ。もしそれでも治らないのなら、本物の病気かもしれないので病院で検査してもらったほうがいい。

恋のアドバイスから健康、呪いを解くおまじないまで、この私にわからないことはないのだ。ただひとつ知らないのは、盗まれた自転車が出てくるまじないだけだ。だれか知ってたら教えてくれ。それではまた諸君らのはがきを待っておるぞ。

●

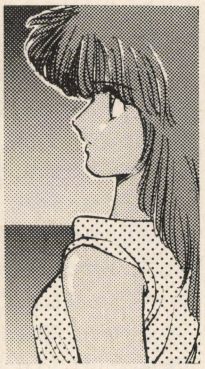
落語界の、そしてPOPCOMのスーパースター、立川談之助師匠に、キミの悩みをぶつけよう。学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人、草野球の助っ人（あっ、これはちがうか）。どんなことだって、かまわない。どんどん相談してくれたまえ。採用者には、師匠からおもしろグッズをプレゼントするぞ。相談ごとは、はがきか封書で、あて先は、

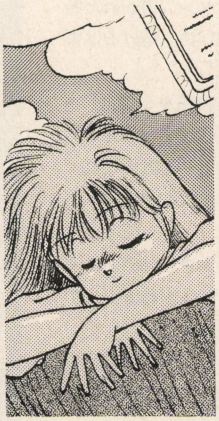
〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第２ビル㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

神保町パズル倶楽部

夏も本番になりましたねぇ。まったく、なんて暑さでしょっ。こんなときは、おうちでじっと、アイスをなめなめ、さぁ、さぁ、パズルでもやりましょっ。



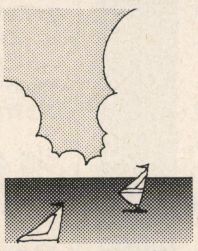


サムライン

今月の「ニコリ」特選パズルは、「サムライン」。やり方は…、ヒントの数字はその列の合計。それでは、マスに数字をホイホイ入れましょう。1つの列に同じ数字はダメ。2マスは2ケタ、3マスは3ケタと考えて。たし算、ひき算、頭クルクル、がんばっ！

ルール

① ヒントの数字はその列の合計です。2マスなら2ケタ、3マスなら3ケタ、1マスなら1ケタの数字と考えます。
② タテ列、ヨコ列とも、その列に同じ数字は入りません。
③ 1マスに1から9までの、どれか1つの数字が入ります。



ヨコのカギ		タテのカギ	
a	10988	A	12466
b	38609	B	17617
c	11466	C	12499
d	98478	D	53001
e	93398	E	50602
f	56458	F	42202
g	13355	G	15207
h	16657	H	61826
i	13118	I	10044

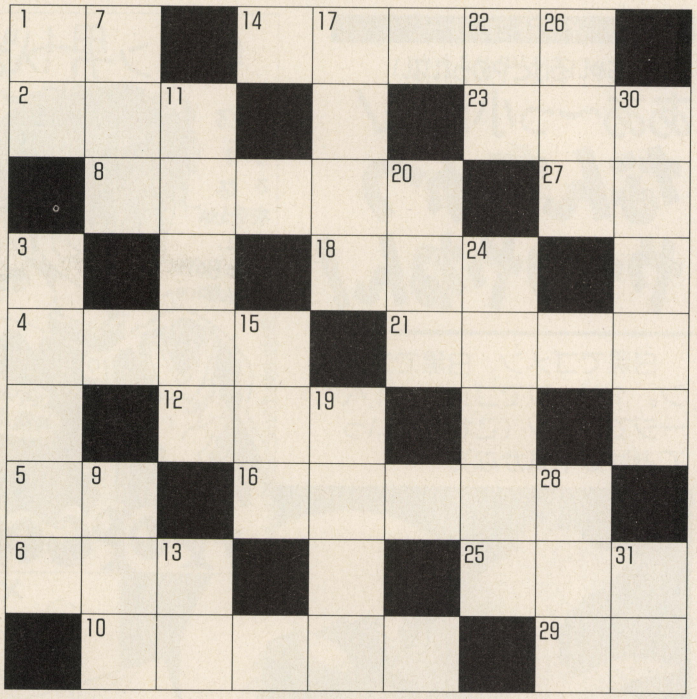
製作／ニコリ

イラスト／南辰真

二度目のしりとりクロス

お待たせっ。楽しく遊べて、豪華っ、Tシャツまでもらえる、お得なクロスワードだヨ。いつものようにクロスを解いて、下の問題にチャレンジ！

答えがわかったら、はがきに書いて、POPCOM編集部「神保町パズル倶楽部」まで。正解者の中から抽選で、5,000円の図書券を3名の人に。また、「POPCOM　Tシャツ」を5名の人にプレゼント。締め切りは7月末日。



■ 問題 ■

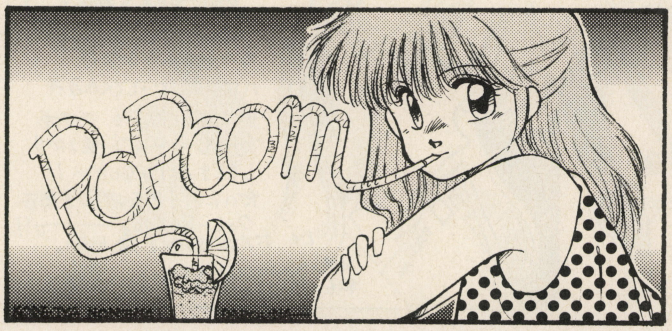
でき上がった盤面でしりとりをしましょう。ヨコ4・タテ13・タテ24・タテ28・ヨコ29と続きます。そのあとに続くのは、どの言葉でしょう？　ヒントの番号で答えてください。

●ヨコのカギ

1　この人は強い！
2　「耳をふさいでくれ！」といってる植物
4　回ったときの目。天才バカボンのほっぺた
5　――は――、ウチはウチ
6　なにげなく吸ってます
8　空にある川
10　磁場が変動し、オーロラが出たりする
12　下に「道断」がつくときはこう読みます
14　清原やブーマーのポジション
16　偉いともらえる
18　―不能といわれたが奇跡のカムバック
21　世界の時刻を決めている都市
23　これも財テクの一種なんだそうな
25　悪いことは広まるのが早い
27　1センチは何ミクロン？
29　面倒くさくて――がかかる

●タテのカギ

1　婚約なんてなしだ！
3　ふつうは日が暮れてから食べます
7　西洋風の――の殿堂
9　罰として便所――だ
11　にわとりが生む早口言葉のネタ
● 13　うれしいピンチ
15　いってはいけません
● 17　晴れの日はお呼びでない
● 19　ベニスの名物
20　政治家が手にするアブナイお金
22　愛されている農具
24　糸が切れるとあとはメロメロ
26　間が抜けております
28　負けた。相手のほうが――だった
30　冷やすと長持ちするとか
31　こんな格好じゃ――にならない



ニコリからのお知らせ

ニコリの弟分、あくまでもクロスワードにこだわる、クロスばっか誌「クロスビー」。季刊になっての第3弾、夏の号No.11は、この原稿を書いている時点では、7月初旬に出るかな、ってところ。だから、きっと本屋さんに並んでいると思います(ねっ)。夏らしいクロスも満載(どういうクロスだろう?)。暑さを忘れて、クロスに取り組みましょ。全国の有名書店、出張馬坊で。
(ちなみに、担当者はクロスがいちばん好きなのであった)

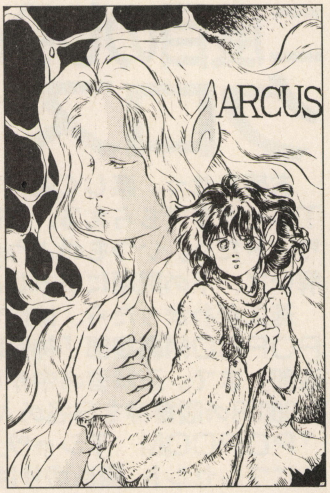
イラストコーナー

わかっちゃいるけどやめられない

ああ〜っ小市民！ なんちゅうやっつやねん！

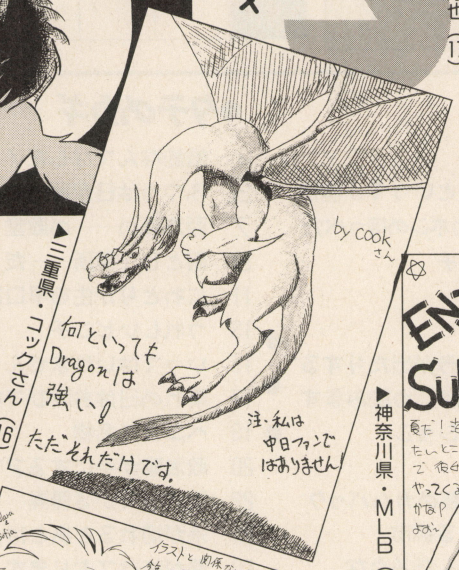
白黒でゴメン、白黒でゴメン。1ページでゴメン、1ページでゴメン（これだけいっておけば平気かな）。

▲宮崎県・神龍恭子（13）

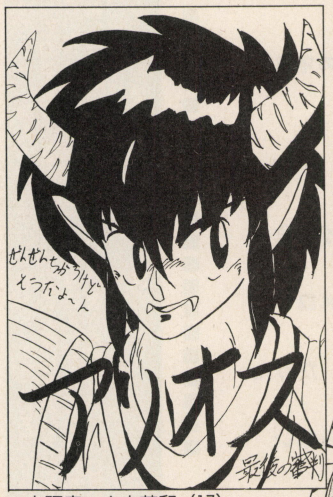


▲静岡県・まるた（21）

▲滋賀県・戸田淳也（17）

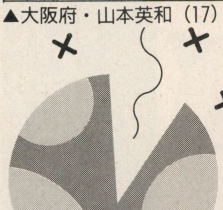


▲三重県・コックさん（16）

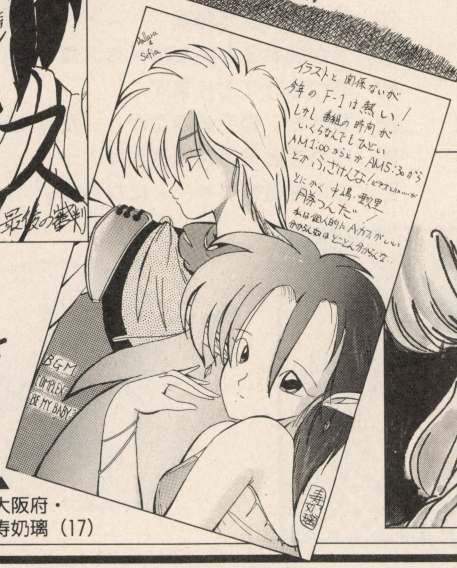


▲福岡県・UNI（19）

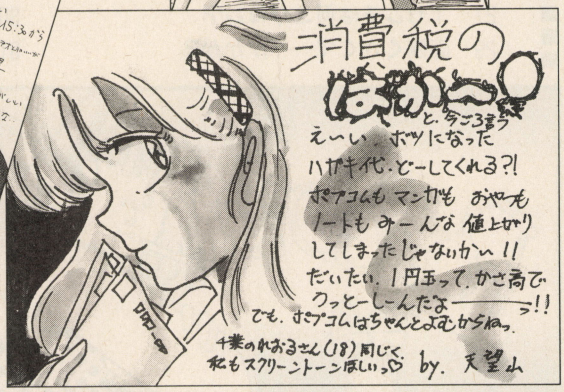
大阪府・天望山（14）▼

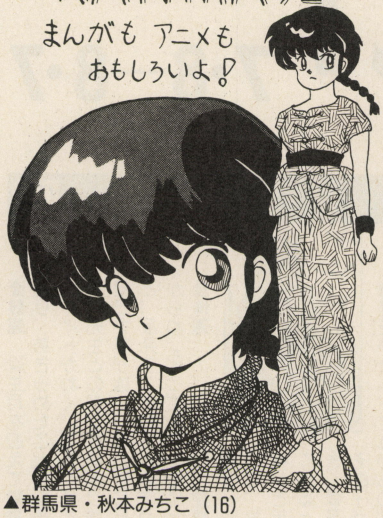


▲大阪府・山本英和（17）



▲大阪府・寿奶璃（17）





▲群馬県・秋本みちこ（16）

7月号パズル倶楽部答え

カックロ

	9	16	17		20	17	23		15	13	10
7	1	4	2	29	6	8	9	6	2	3	1
6	2	1	3	22	7	9	6	6	6	1	2
34	6	8	4	7	9	16	8	5	4	9	7
	8	7	28	7	9	8	4	7	1	3	8	6
15	4	2	1	8	3	1	2	20	1	3	2
5	1	4	30	4	3	2	5	1	33	1	3
8	3	1	4	16	1	3	29	2	3	4	1
	23	19	6	7	22	6	9	5	8	22	9
35	6	5	8	9	7	16	7	3	9	8	6
24	9	8	7	21	9	7	5	12	6	5	1
23	8	6	9	23	6	9	8	10	7	9	2

■やったコトない人も、ゼヒやってみてね。おもしろいから、コレは。

雨がやんだら…クロス

1 サ	7 シ	11 ミ	■	17 ヒ	19 シ	23 ヤ	27 タ	31 イ
2 カ	ン	ダ	14 タ	■	20 ヤ	マ	ン	バ
ミ	■	12 レ	イ	18 ア	ウ	ト	■	ラ
3 チ	8 カ	■	15 ホ	オ	ン	■	28 フ	ギ
■	9 イ	ヌ	■	ニ	■	24 ド	ク	■
4 ラ	ム	■	16 ト	サ	21 カ	■	29 ワ	32 ナ
ジ	■	13 ウ	オ	イ	チ	25 バ	■	ナ
5 カ	10 チ	ワ	リ	■	22 キ	ン	30 カ	ク
6 セ	イ	キ	マ	ツ	■	26 ト	ツ	サ

■カサをとって並べかえてできる言葉は「ニホンバレ」です。

みんなのフリーマーケット 市場

3%はいりません。マナーだけは、お互い守ろうね！

売ります

◘GAME BOY＋『BASE-BALL』＋『役満』を1万円くらいで。高く買ってくれる人優先。〒かW〒で連絡。
〒457 愛知県名古屋市南区東又兵ェ町3-14-2
宝第二笠寺ハイツ511
宮崎真志

◘X1ターボII（2ドライブ。マニュアル、付属品、保証書など完備）＋ジョイパッド＋ゲームソフト多数＋ノーブランドディスク10枚＋PV-2000（説明書、付属品あり）＋ソフト4～5本＋ツインファミコン＋ディスクカード2～4枚＋PCエンジン（証明書、付属品あり）＋ジョイパッド＋ターボパッド2個＋マルチタップ（3人用）＋AVブースター。全部完動品を12万円～13万円前後で売ります。詳しくは〒にTELを書くか、W〒にTELを書くかで。
〒874 大分県別府市弓ヶ浜町6-25
白石将史

◘MSX₂（FS-A1。説明書など、付属品すべてあり）＋ジョイスティック＋プログラム本＋ソフト（『ジンギスカン』など）9本。買って1年5か月、完動、キズはほとんどありません。詳しくは希望価格を書いてW〒で。A1だけ、ソフトだけでも売ります。また、何かと交換もします。交換したい方は交換するものを書いてください。
〒661 兵庫県尼崎市南武庫之荘2-8-1
保田隆明

買います

◘PCエンジン＋CD-ROM²、またはFM-77AV20-2、PC-9801E、MSX₂（3.5インチFDD付き）をそれぞれ3万円程度で。AMIGA500、PC-8801mkIISR以降のもの（5インチFDD×2付き）を5万円程度で。また、PC-88VA＋MSX＋セガマスターシステムを15万円程度で売ります。W〒で。
〒579 大阪府東大阪市五条町10-19
藤井宏樹

◘FM77AV F-BASIC V3.3シリーズのシステムディスクを1,500円で。〒かW〒で。
〒813 福岡県福岡市東区香椎854-7
宮崎勝成

◘X68000シリーズ＋ディスプレイを18万円以下で。箱なし、マニュアルなし可。完動品ならば、多少のキズ、汚れ可。〒で。
〒329-11 栃木県河内郡河内町立伏466-11
関口貴徳

交換します

◘当方、MSX₂（FS-A1F）＋MW-24（カシオの熱転写プリンター）＋ソフト10本＋フロッピー50枚＋マウス＋関連書12冊＋D&Dセット。マウス以外箱、マニュアル付き。
貴方、PC-8801MA／2。W〒でお願いします。
〒121 東京都足立区神明2-8-15
斎藤栄一

◘当方、PC-8801mkIIMR＋ジョイスティックインターフェイス＋ソフト＋マニュアル＋1万円。
貴方、①PC-9801VM2以降＋FM音源ボード（できれば）②PC-286VE以降＋FM音源ボード（できれば）。完動品なら、キズ、汚れ可。FM音源ボードをつけてくれた人には、さらに1万円つけます。
〒634 奈良県橿原市膳夫町101
井村多須奈

訂正

7月号『買います』のコーナーで、「VA用ビデオボード…」の住所と名前の一部に誤りがありました。正しくは、「新潟県新潟市東中野山2-13-11津野英樹」です。まことに申しわけありませんでした。

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ご意見、レポート、情報そのほかなんでもOK。ジャンルはとくに問いません。採用者には、記念品を贈呈（ただし、クラブ紹介、市場利用者はのぞく）。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ'89」各コーナー係まで。

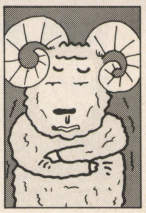
▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 7・8—8・7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3・21—4・20 牡羊座



全般運　厳しい星とラッキーな星とが同時に作用している7月前半。対人関係で苦労するかもしれない。だが、そのかわり家で好きな本を読んだりパソコンをやる時間は増える。下旬になれば、よい友だちもできて夏休みは楽しめそう。ただし、海は危険！　避けてネ。

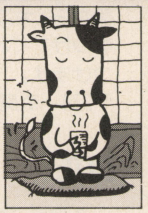
愛情運　今までに知り合った女の子が、とてもセンスがよく目立つ美人なので、彼女と一緒に町へくり出すととても華やかで楽しい。とくに相性のいいのは、獅子座と天瓶座。また、夏休みのレジャー中に知り合った女の子とも、アバンチュールがありそうなので、気に入った子がいたらアタックしよう。

幸運日　7／11、15、16、20、21、23、24、28、8／1、7

マネー運　7／25ころ、臨時収入あり。

幸運のカギ　博覧会場や劇場、遊園地。

4・21—5・21 牡牛座



全般運　勉強の星はよい位置にあるのに、友だちに邪魔されてマイペースを崩す。さらに、勉強をしていないからといって、テストでカンニングなどした日には大失敗！　なんてことに。あくまで自分の考えで行動するようにネ。7／25以降はレジャー運がアップ。

愛情運　クラスや近所で評判の美人の女の子に、手を出そうなんて考えている人。ちょっとそれはやめたほうがいい。手痛いシッペ返しがあるかもしれないぞ。それよりも、7／25以降に君のタイプの女の子と出会う暗示が出ているので、そっちを待とう。乙女、山羊座の子だったら相性もバッチリよ。

幸運日　7／8、12、13、17、18、22、30、8／4、5

マネー運　7／25前後、懸賞運あり。

幸運のカギ　牧場、動物園。

5・22—6・21 双子座

全般運　7／11から1週間は、双子座にとって今年最高に運勢がよいとき。1学期の勉強もすばらしい成績をあげることができる。何かの資格試験を受けてもいい。欲しいモノも手に入る。7／25〜8／1の期間は旅行運も好調。ただし、8／2の交通事故にご注意！

愛情運　すでに彼女がいる人は、楽しいデートが続けられてハッピーなときが過ごせそう。ただ、ちょっとした君の言葉で彼女が怒り、突然別れがくるかも。言葉には注意。彼女がいない人は、7／19〜24の間に旅先やヤングが集まる場所に行ってナンパに励んでみよう。カワイイ子が見つかるかも。

幸運日　7／10、11、15、16、21、24、25、28、29、8／1、6、7

マネー運　7／24までクジ運強し。

幸運のカギ　腕時計、駅や空港。

6・22—7・23 蟹座

全般運　誕生月を迎えて精神的に張り切り、あきらめたことにも再挑戦するファイトがわく。しかし、そのおかげで親や先生との対立も前より強くなる。自己主張が強い時期だけに反対にあうと、反発する気持ちが強まってしまうからね。ちょっと抑えるようにしよう。

愛情運　7／25からは、愛情の星の金星が乙女座に入るので、君のことを何かと手助けしてくれるとても気がきく彼女が現れる。その子が乙女座か蠍座だったら、これからの2人はいろんな困難を乗り越えて、ステキな恋に発展しそう。星座を聞いて、さらに君のタイプだったらだいじにしてあげよう。

幸運日　7／8、12、13、18、22、26、30、31、8／4、5

マネー運　見栄坊になって浪費しそう。

幸運のカギ　乳白色のTシャツ、水泳。

7・24—8・23 獅子座

全般運　獅子座にファイトや開拓精神の星の火星や、オシャレ、社交、愛の星の金星が運行している7月上中旬。遊び、スポーツ、グループ活動すべて盛り上がる。24日までは芸術活動にも意欲旺盛。ただ、病気や事故の暗示も出ている。12、13日は要注意日。

愛情運　7月はとても君好みの女の子が向こうから接近してきて、ルンルンデートが楽しめる。天瓶座の子が君にはピッタリ。でも、あまり遊びほうけていると、親が怒っておこづかいを減らされるかも。だからって彼女と別れてはダメ。こんなに相性のいい子はそうそういないぞ。

幸運日　7／10、11、15、16、21、24、25、28、29、8／1、6、7

マネー運　8／2以降マネー運アップ。

幸運のカギ　芸術やハイテクに強い人。

8・24—9・23 乙女座

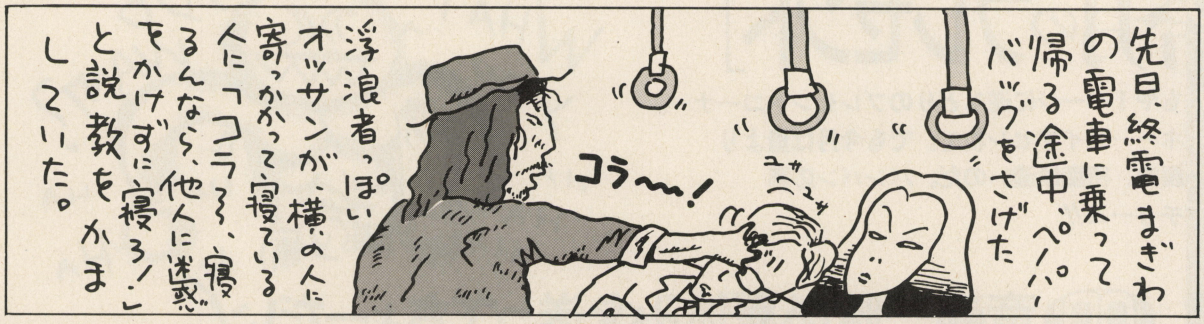
全般運　主星の水星がサークル活動によいポイントを運行し、他の星々とよい角度をとるので、グループで勉強や情報交換すると君の知性がワンランクアップする。夏休みも、夏期講習などにやる気が出て、これまでにない自分に驚く。努力が苦にならない時期。

愛情運　とても記帳面で清潔な星座なので、女の子にとって安全パイ的な存在に思われている乙女座。7／25から愛の星金星が入ってくるし、25日は、一目ボレの電撃的な出会いがあると出ている。嫌われたらどうしようなどと考えず、恋のチャンスをガッチリつかんで安全パイを脱出しよう。

幸運日　7／8、12、17、18、22、25、26、27、30、31、8／4、5

マネー運　8月、欲しいモノ手に入る。

幸運のカギ　辞書、辞典。



12・23–1・20 山羊座

全般運 主星の土星が不調な位置を通過中なので、7／11ころまでがんばりたくてもパワーが出ず、試験の結果はあまりよくないみたい。めんどうなことは先送りにして親切な友人とのつきあいを優先したほうがよい。後半は運勢が上昇し、とくに夏休みは期待できる。

愛情運 7／25以降ひじょうに期待できるので、意中の子がいる人は君のパソコンなどのハイテク能力を見せよう。すると、彼女がすごい関心を示し、さらには尊敬の念まで抱いてくれるかもしれない。つきあいのコツは、能力を小出しにして愛を長くつかんでおくこと。あきられたらおしまいだもの。

幸運日 7／8、12、13、17、18、22、26、30、8／4、5

マネー運 7／25ごろ、おねだり成功。

幸運のカギ ペットなどの小動物。

1・21–2・19 水瓶座

全般運 幸運をもたらす木星は、7月いっぱい水瓶座にとって知的なよい刺激を与えてくれる。おかげで、期末テストの成績は期待できそう。そのほかパソコンでも能力アップがはかれそうなので、パソコンの催しには率先して参加しよう。旅行は8月より7月がいい。

愛情運 パーティーや何かの集まりで、すんごい美人に出会ってハッとする。でも、彼女にはすでに彼がいるので実らぬ恋に終わりそう。ただ、自分のことをアピールしておくと、今はダメでもあとで役に立ちそうなので、勇気を出して話しかけて、自分はこんなにすごい男なのだ、と印象づけておこう。

幸運日 7／11、15、16、21、24、25、28、29、8／7

マネー運 人にたかられやすい、注意。

幸運のカギ ハイテクのショールーム。

2・20–3・20 魚座

全般運 期末テストは頭がさえて、ヤマカンもバッチリ当たり高成績をあげられる。そのうえ、8月に入ると幸運の星木星が大吉のポイントにくるので、みんなに見直されるすばらしい時期に突入。でもこれは、努力をした人のみ与えられる幸運。レジャー運も大吉。

愛情運 愛情のほうは全般運のようにはいかず、よい星がきたといってもも勉強やグループ活動のほうだけ。でも、7／25過ぎくらいから、好みの女の子が現れそう。最初はちょっと近寄りがたくても、8月に入ると口をきくチャンスが訪れる。ペットの話題をふると相手ものってくる八ズ。

幸運日 7／8、12、17、18、22、23、31、8／4、5

マネー運 家業の手伝いすると収入大。

幸運のカギ 蟹座の友人、ホワイト。

9・24–10・23 天秤座

全般運 今年一番の活動月で、とくに10月中旬生まれの人は、ラッキーなことがある。9月下旬〜10月初め生まれの人にとっては苦労月となり、がまんや犠牲を強いられる。8／2以降は後者の人も苦労運から逃れられる。また、両者とも夏休みはあまり楽しめない。

愛情運 愛情運のほうは、華やかで、男勝りでとてもセンスのいい、ハデな女の子と知り合いになれそう。何かのパーティーや集まりで紹介される可能性大。彼女がいる人は、デートの場所は遊園地とかコンサートといったキラキラ輝いたところに行くと、盛り上がる。デートの最適日は7／24まで。

幸運日 7／11、15、16、20、24、25、28、29、8／1、7

マネー運 紛失したモノが戻ってくる。

幸運のカギ 外国製の品物や海外情報。

10・24–11・22 蠍座

全般運 この星座はものすごく頭のよい星座なので、今度の期末テストでいい成績をあげられる。だが、過信してなまけると大打撃を受けるので勉強はちゃんとすること。また、7月は大勢の人から頼りにされる強運期でもある。8／2前後は交通事故に注意しよう。

愛情運 前に好きだった彼女が、別の男の子とデートしているのを目撃して激しいジェラシーを覚えるが、8／2以降、アルバイト先や夏期講習で、新しい恋の出会いがある。知り合った子が乙女座や牡牛座だったら、相性はバッチリ。最初は友人からそして恋人というように慎重に恋を進めよう。

幸運日 7／8、12、14、17、18、22、30、31、8／4、5

マネー運 ローンの高い買物によい。

幸運のカギ 川べりや海岸、潜水教室。

11・23–12・22 射手座

全般運 7月上旬からとてもオシャレ心が出てくるので、それに伴ってほうぼうから誘いがいっぱいくる。さらに、運のよい人とコンビを組んで行動するとラッキー運が増すので、双子座や獅子座、牡羊座の友人がいたら仲よくしよう。習慣を変えるのも幸運を呼ぶ。

愛情運 交際している彼女との関係はますます好調で、彼女に感化されてオシャレに気をつかうようになり、コンサートや芝居など遊び心も旺盛になる。このデート運も7／24までで、夏休みになると彼女が冷たくなる。でも、彼女のセンスや教養は将来の君にプラスになるので、恨まないこと。

幸運日 7／10、11、15、16、20、24、25、27、28、29、8／1、6、7

マネー運 7／25に大金入る。

幸運のカギ デパート、博覧会場。

[今月のプレゼント]

またもや1ページに逆もどりのプレゼントコーナー。トホホ……スイマセンねぇ。でも今月は量より質で勝負、密度は濃いのだ。バンバン応募してチョーヨ!!

CD 音楽三昧の夏休みを送ってちょーだい!

1 3名

MUSIC FROM
スタートレーダー
提供／キングレコード

2 1名

トゥインイーグル&スーパーリアル麻雀PIII
提供／ポリスター

3 1名

ロードス島戦記
提供／ビクター音楽産業

4 1名

ゴーファーの野望
エピソードII
提供／キングレコード

5 1名

F-1スピリット&
F-1スピリット3Dスペシャル
提供／キングレコード

6 1名

サンダークロス
コナミ矩形波倶楽部
提供／キングレコード

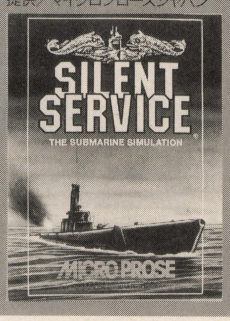
⑦CD1名
⑧CDシングル1名
⑨カセット1名
ダウンタウン熱血物語
提供／アポロン

10 5名

サバッシュ
全曲集
提供／ポリスター

⑪インディ・ジョーンズ
最後の聖戦 3名
提供／UIP

⑫サイレントサービス 5名
提供／マイクロプローズジャパン



ポスター
ポスターは気合いダッ!!

⑬この夏のファッショントレンドはこれだヨ〜ン!

クリムゾンII
Tシャツ 5名
提供／クリスタルソフト

パズルファンが泣いて喜ぶ

⑭クロスビー(夏の号) 10名
提供／ニコリ

東映太秦映画村グッズ!!
編集部社員旅行みやげ

⑮ビックリソフトクリーム 2名

5名

⑯御用ちょうちん貯金箱

話題の新作『ワンダラーズフロム・イース』の発売を記念して5インチディスクホルダー

⑰10名

※提供日本ファルコム

応募方法について

希望の品番・品名は、とじ込みのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに。(官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です)。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、8月8日の消印まで有効。

PRESENT

WLC
ワンダーライフ
スペシャル
小学館

キミにもできる。かならずできる。

Mr.マリックの初めての本。
8月2日独占発売。

独占袋とじ企画

スプーンまげの超秘術大公開

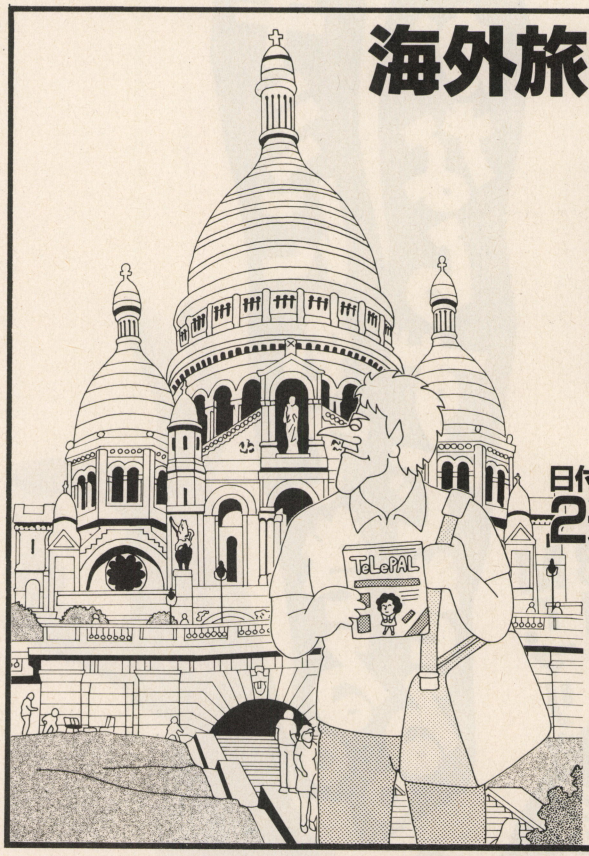
Mr.マリックが、ついに明かしたスプーンまげの奥義。

- Mr.マリック超魔術㊙全書
- Mr.マリック100魔道
- Mr.マリック超自伝
- 私がめざす超魔術の世界

Mr.マリック 超魔術

定価600円(税込)

海外旅行の前にテレパル。



この夏、海外旅行をご計画のあなた。
出発の前にはテレパルをお忘れなく。
見逃せない番組はテレパルの2週間番組表で
予約録画すれば、もう安心。
ゆったりと旅を楽しめます。
「海外旅行なんてやめればよかった…」
と後悔しないためにテレパルです。

日付別・ジャンル別
2週間分TV番組表7/1(土)→7/14(金)

安心をお届けするテレビ雑誌

TV&VIDEO MAGAZINE
TeLePAL

「テレパル14号」〈好評発売中〉定価210円(税込)●小学館

DIME創刊3周年記念
最新パソコン7機種による

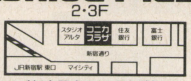
DIME タッチ the ラップトップ。

パソコン少年の夢、実現。

キミの勉強机でパソコンできるラップトップだけを集めた大イベント。
見て、触れて、覚えて……。入門者のためのパソコンショーをDIMEが演出。
●入門ソフト・ラインアップ●ALL THAT DIME●タッチ・ザ・ラップトップ●コンピュータ・バイリンガル
●ラップトップ・ミュージック●ラップトップ7機種プレゼンテーション

7月7日(金)—9日(日) 10:00—19:00

Konica Plaza
2・3F



(新宿駅東口・アルタ隣)

入場無料 主催小学館 DIME 後援Konica Plaza
協力／エプソン販売 シャープ 東芝 日本IBM 日本電気 富士通 松下電気産業
アスキー エー・アイ・ソフト ジャストシステム ダイナウェア マイクロソフト メルコ ロータス(敬称略・五十音順)

ビジネスマン・トレンド マガジン ダイム
DIME

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM 9月号

秋だ！ ますます充実だ！

次号予告

ソフト&ハードのビッグ
エンターテインメント！

人気ソフトQ&A大特集

RPG、SLG、ジャンルを超えて、人気ゲームの数あるギモンにバッチリ答える新企画。ワンランク上のプレイヤーになるための必読ページだ！

パソコンAVパワーアップ大作戦

ワイドな画面、しびれるサウンドでゲームを楽しみたいキミに贈る、パソコンAV化作戦だ!!

大好評！ 読者参加の懸賞付き!!
テーブルトークミステリー
サマー
キャンプ殺人事件
稲生達朗 (仮)

パワフル連載ますます充実

ハイテク地獄耳、ミュージックパビリオン、タウンズ通信、X68ワールド、モンスター紳士録、RPGよどこへ行く、SF最後の審判、ミステリー研究会、他。

▼特別別冊付録
ワンダラーズ・フロム・イース
徹底研究！

パズルゲームの夏が来た！

世界を騒がす注目のパズルゲームがワンサカ登場。

テトリス　銀河　迷図くん　ディアブロ　アークティック　フォートレス

最新ソフト徹底攻略法

大戦略III　ヴァリスII　ジェノサイド　スターコマンド　ごくらく天国　ローグアライアンス他。

●8月8日ごろ発売¥520(税込)

ポプコム オリジナル

愛読者 プログラム ディスク カセット サービス

題　名	内　容	機種名	価格(送料込み)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい!/ なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ!/ SFロールプレイングゲーム!/	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場!/	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場!/	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていくおもしろシミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍び込んで味方を救出せよ!/ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ!/ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ!/ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍を倒そう!/ 本格RPG!/	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版!/	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう!/	Xlシリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	Xlシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'87.1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家?	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C	'87.3月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには? 驚天動地? のスーパーゲーム!/	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる? Xlturbo専用の大作!/	Xlturbo	¥2,000	5″D	'88.1月号

キリトリ線

注文書

住所　〒□□□-□□

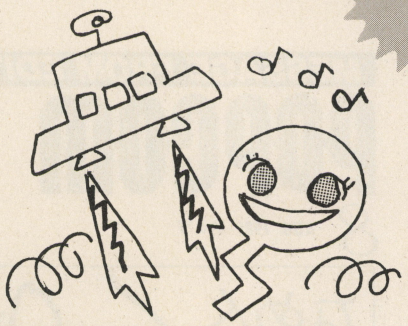
題　名	数量	機種名	メディア

氏名　　様

TEL　(　)

合計金額 ¥

オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。



題　名	内　容	機種名	価格(送料込み)	メディア	掲載号
DREAM IN PIANIST	MSX$_2$のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX$_2$	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX$_2$	¥2,000	C	'88.3月号
封印	怪物を封じ込めろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG./	FM-7シリーズ	¥2,000	5″, 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ./　シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた./　愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX／MSX$_2$	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる./	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ./　4人まで可。	MSX、MSX$_2$	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見もののSFバトルSLG。	FM77／AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号
R/-CITY	迷路の中のルビーを超高速カーで拾い集めてゆくハイスピードアクションゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	C	'89.2月号
Tommy & Tobie	トミー王子がデルフィスの塔25階制覇にいどむ。アクションパズルファンにおすすめ。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.2月号
DARK TOWER	真の勇者になるために、若者が暗黒の塔のモンスターにいどむ。MSX対応秀作RPG。	MSX／MSX$_2$	¥2,000	3.5″D	'89.3月号
SHALF	史上最強の人工生命体「SHALF」を育て上げるシミュレーションゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.4月号
SFEX	武装した戦闘マシンを1対1で戦わせる本格的シミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.4月号
CASTLE OF SLIME	スライムが大量発生。あなたは、スライム用抹殺薬を取ってくることができるか？	X1シリーズ	¥2,000	5″D	'89.5月号
PIECE OF TALES	クリスタルを取り戻すことができるか？　本格的RPGの登場。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.5月号
ボムボン	君は、魔女に妖力を封じられた妖精を助けるために地下20階へ向かった。	MSX$_2$	¥2,000	3.5″D	'89.6月号
ISLAND of DRAGONS	君は、英雄になりたい一心で竜を倒しに出かけたが……。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.6月号
おいらはGOLFER SPECIAL	君の家がゴルフ場に。時間を忘れてしまうおもしろさ。2人までできる。	MSX(32K以上)	¥2,000	3.5″D	'89.7月号
DUNGEON OF DRAGON	キング・ドラゴンを倒すべく、君は1人、ダンジョンへと向かった。	FM77／AV	¥2,000	3.5″D	'89.8月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

価格はすべて消費税込みのサービス価格です。

注文の方法

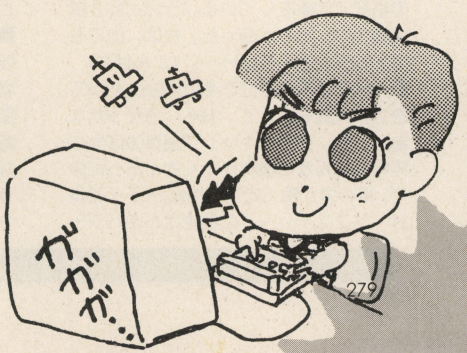
●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申し込みください。

Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替(こがわせ)(郵便局の預金窓口で発行しています。)

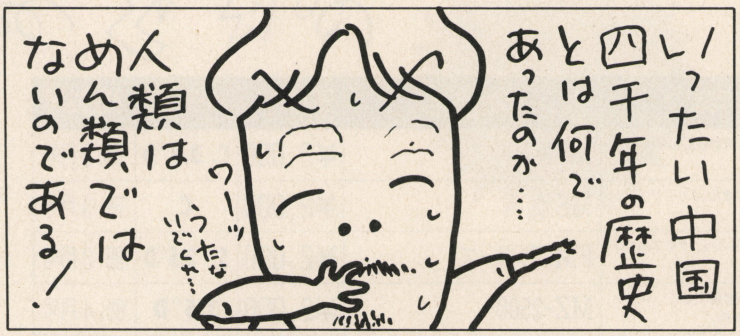
あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 ㈱新企画社



POPCOM
8 AUG 1989 Vol.77



■ポプコムズがみごと緒戦を飾った（P.222のとおり）。勝てたのもうれしいが、ナマった体にケガのなかったのがなによりだった。そして、早くも第2戦め決定。挑戦してきたのは、ある広告会社のチーム。フフフッ、怖いもん知らずの連中だ、チョイとひねってやろう……なんて自信はまったくない。正直いって心配ノ（明）

■今月は思いがけずキャンプの企画に参加して、忙しい中、気分のリフレッシュができた。長良川河口堰建設反対のシンポジウムに参加して以来、カヌー熱にかかって、なかなかなおらない。ファルトボート（組み立てカヌー）が欲しい。山の季節も来たので早くプログラミングを終わらせて、少し休みを取ろう。（謙）

■社員旅行で京都に行ってきた。で、久しぶりに太秦の東映映画村を訪れた。ボクは昭和34年生まれで、思えばそのころが、東映チャンバラ映画最盛期で、よく両親に連れられ、見に行ったものだ。今のテレビ時代劇が想像力欠如によってワンパターン化しているのに比べ、そのときスクリーンには、おもちゃ箱をひっくり返したような夢やロマンがあふれていたような気がする。邦画よガンバレノ（ブルック）

■ハイテクキャンプも行けなかったし、京都への社員旅行も途中参加（マイクロキャビンに取材へ行ってたのだ）。こんな僕をかわいそうと思ったら、何かめぐんでください。1杯のかけそばでもいいです。（感動のおしつけはキライ　寿）

■（ギッギギー）。ウウ、大リーグボール養成ギプスがカラダにくい込んで、えんぴつが握れない。ポプコムズ結成以来この格好で仕事をしている。たった今、2試合めの申し込みがあった。次は、山ごもりさせられるらしい……。（こんぱち）

■AV探検隊の取材で、秋川渓谷に行ってきた。天気もよくて、おもしろかったなあ。でも、今回はキャンプ道具のほかに発電機なんかの機材がたくさんあったので、車の中が狭くてたいへん。「テーブルトークミステリー」の稲生さんのパジェロや、イラストの前嶋さんの事務にー（おっと、これはワープロの変換ミス。ほんとはジムニー）みたいな4WDの車が欲しくなってしまった。（ラ・バンバ）

■「松崎さん、言葉にトゲがありますヨ。しょっちゅう怒ってません?」てなことをいわれ、あろうことか『喝//』という連載まで始めてしまった。バッカモンノこの私は、"歩く『ベルリン・天使の詩』"というほどのヤサシイ人なんだぞノ（ポンセ）

■最近、世の中が物騒になってきたようであり。結局、人間っていうヤツは、権力を持ちたがるわけで……。頭がおかしくなった（としか思えない）連中が、無抵抗な者に対してすることは、変質者も国家の元首も変わらないわけで……。だからといって、野党を信用する気にもならないわけで……。（E・JUN）

■ぶはぁ〜。今日も元気だ、ビールがうまいっ。というわけで、やっと仕事も一段落。今月はたいへんだったワ（原稿をため込んだ私が全部、悪いんです）。映画の試写を4本も見れて、幸せ気分もつかのま、原稿の地獄がぁ〜。ブルックリンさんの形相が、『シャイニング』のジャック・ニコルソンのように……。怖いですねぇ（これに凝りずに、書かせてください）。がんばろっとノ（く〜みん）

■宅配ピザ屋が出現して久しい。30分で届かないと割引。そこで攻略法を考えたゾ。ねらいめは雨の日。家の近くの道路が工事中、一方通行だとチャンス。ドリンクサービスの店、遠くの店を選び、忙しい時間帯を選んでTEL。ボクはこれを「大葬の礼」の日に実行して3分遅刻でみごと成功。700円のもうけ。（せこいタカハピ）

■一生懸命ためた金をはたいて、念願の98を買った。ポプコムで徹夜しないで昼寝してやっと稼いだ金だ。これで『一太郎』を使って原稿が書けると思ったが、締め切りが近づくと編集部の98は、壮絶な取り合いになることに気づき、今もこうして88の『JET』で原稿を書いている今日このごろであった。（むにゃ）

CM INDEX

NEC……表II〜3
シャープ……4〜5
日本ファルコム……30〜33
ブラザー工業……34〜35
アートディンク……36〜37
マイクロキャビン……38〜39
マイクロネット……40〜41
スタジオパンサー……42
ビクター音楽産業……43
富士通……表IV

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は1冊86円です。現在、1989年の6月、7月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

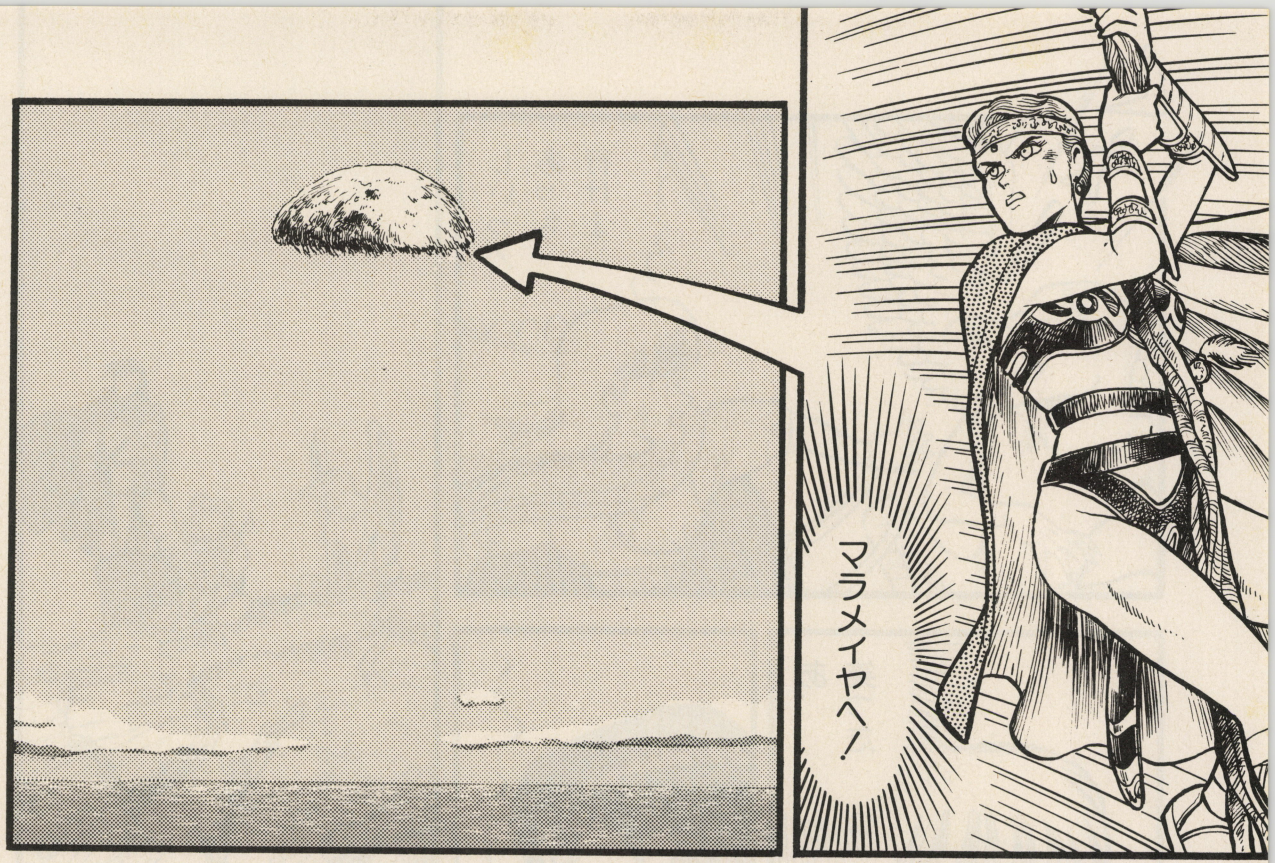
●あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

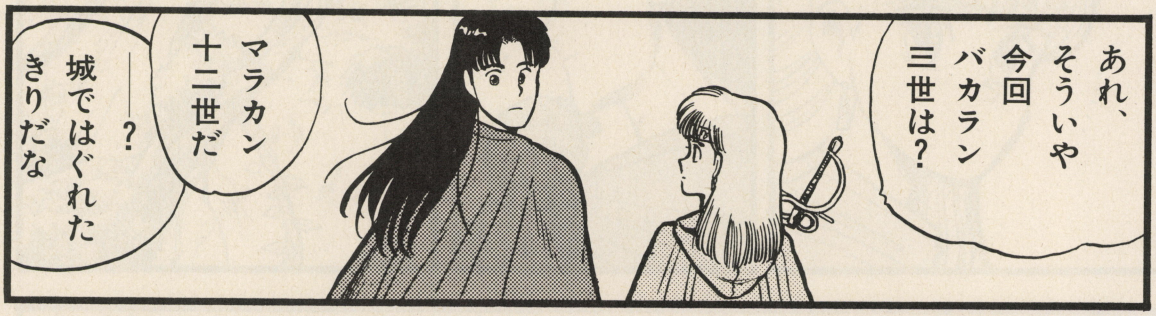
STAFF

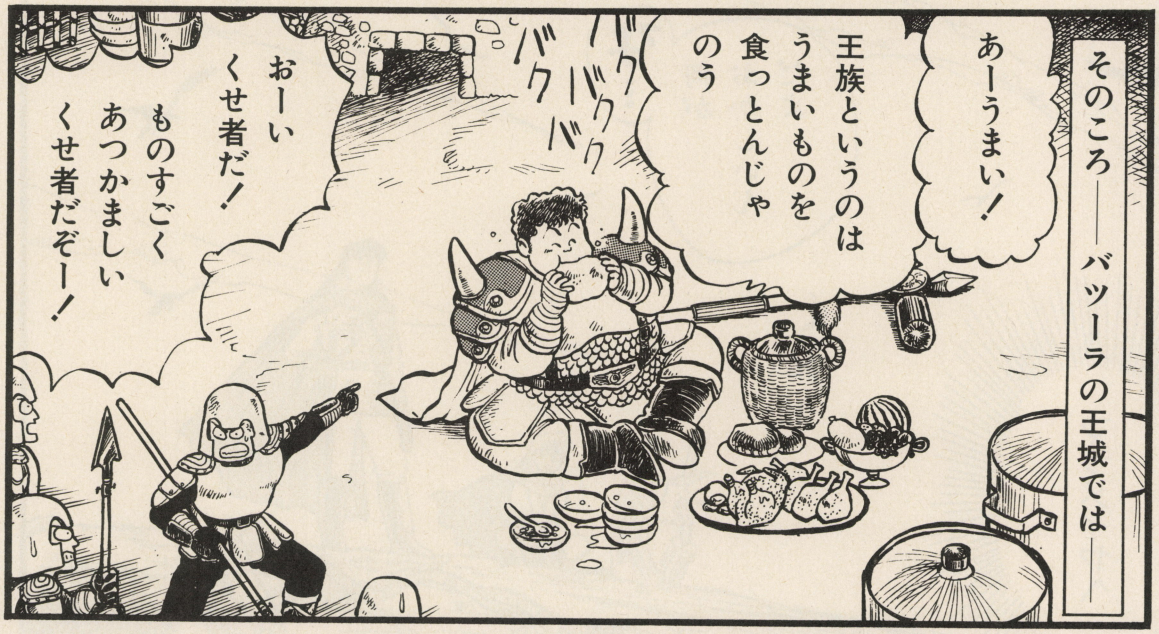
編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集……渡辺哲也　佐々木寿彦　川原一夫　荒木洋平　馬上恵子
編集協力……池田信一　小林直樹　林義人　桜井哲　島田倫人　松崎昇　堀真由美　小野寺勇利　佐藤俊之　福田圭太郎　飯淳　田中雄二　村山徹　高橋司　スタジオハード（山口宏　松本修一　木川明彦　吉尾健一郎　中台礼子　羽山大輔　三浦孝）　稲生達朗　石丸敬治　南里久美子　南辰真　木村明広　与志田拓実
レイアウト…DOM DOM（前嶋昭人　坂本高志　近藤浩司）　湯浅秀雄　生田泰男　ムーン・スタジオ（金井充）
写真……佐々塚啓介　塩見一郎　森山成雄
イラスト……ポッキー前嶋　トニー川口　オオシオトモコ　すんすん　関口ひろこ　南辰真　ニコマート木村　近藤豊丸　滑子堂本舗　八重樫彩蔵

■POPCOM　8月号／第7巻第8号／平成元年8月1日発行／毎月1回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL　03(263)6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
■定価　520円(本体505円)

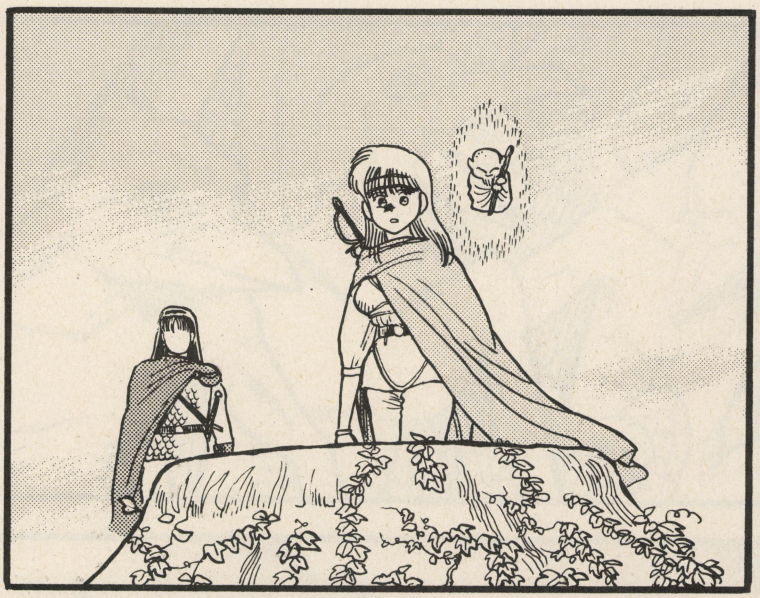


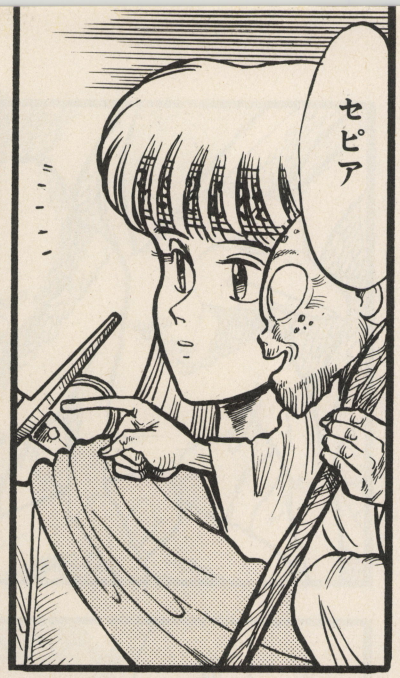
マラメイヤで彼らを待つものは？

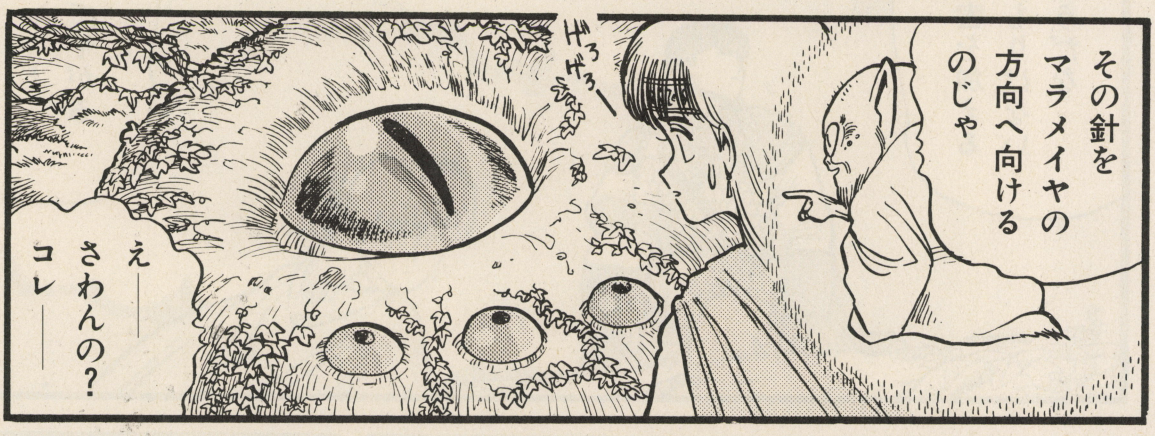


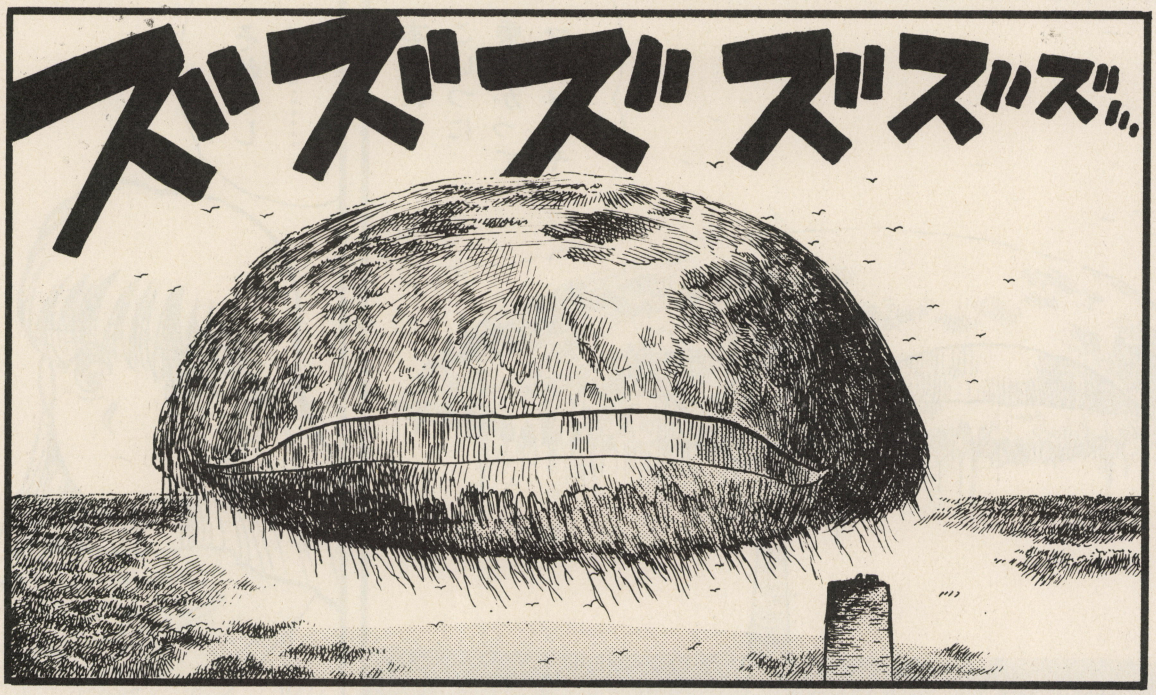


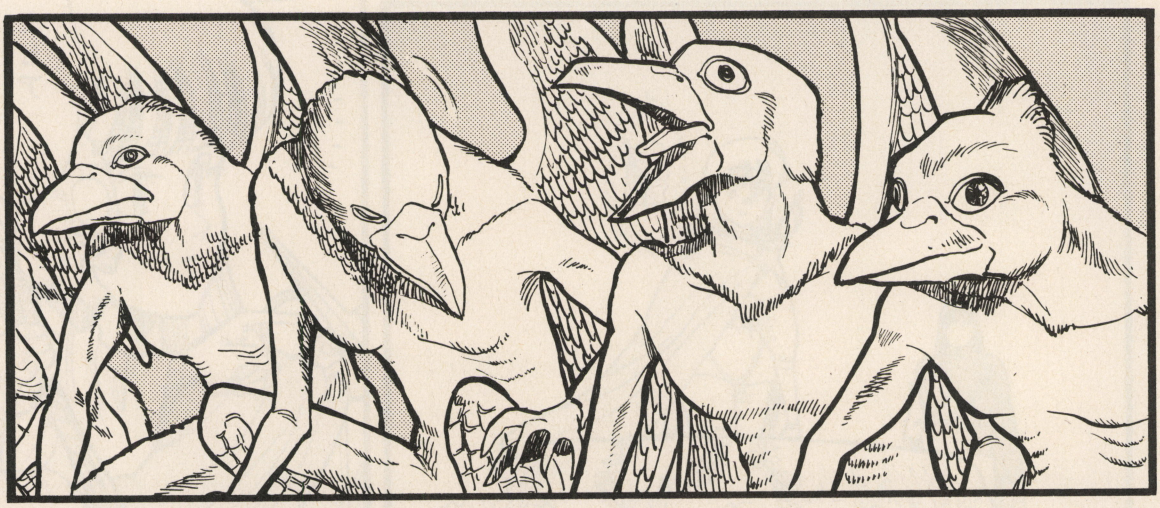
しいっ！
あっち
行けよ
くっくっく
あ、
笑った
なぁ
何が
おかしいん
だよ
くえーっ
マラメイヤへ

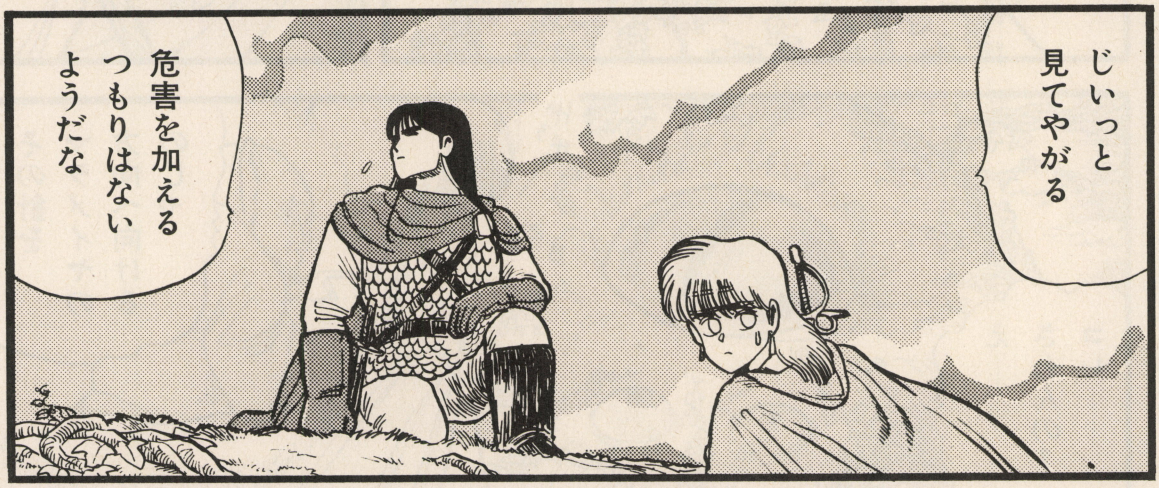



セピア

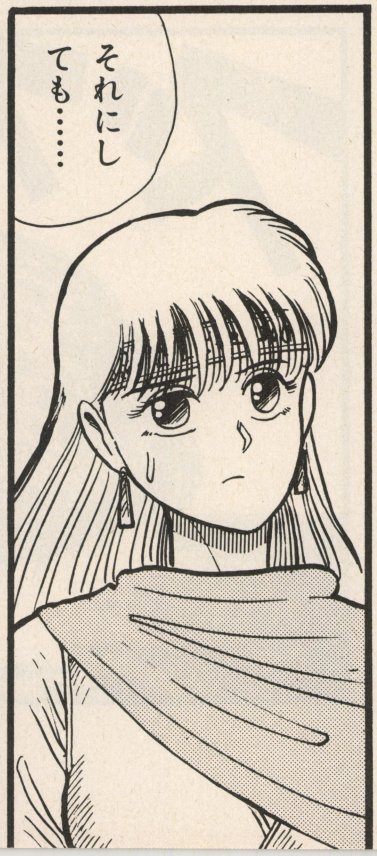

その針を
マラメイヤの
方向へ向ける
のじゃ
げろげろー
え——
さわんの？
コレ——


ズズズズズ…

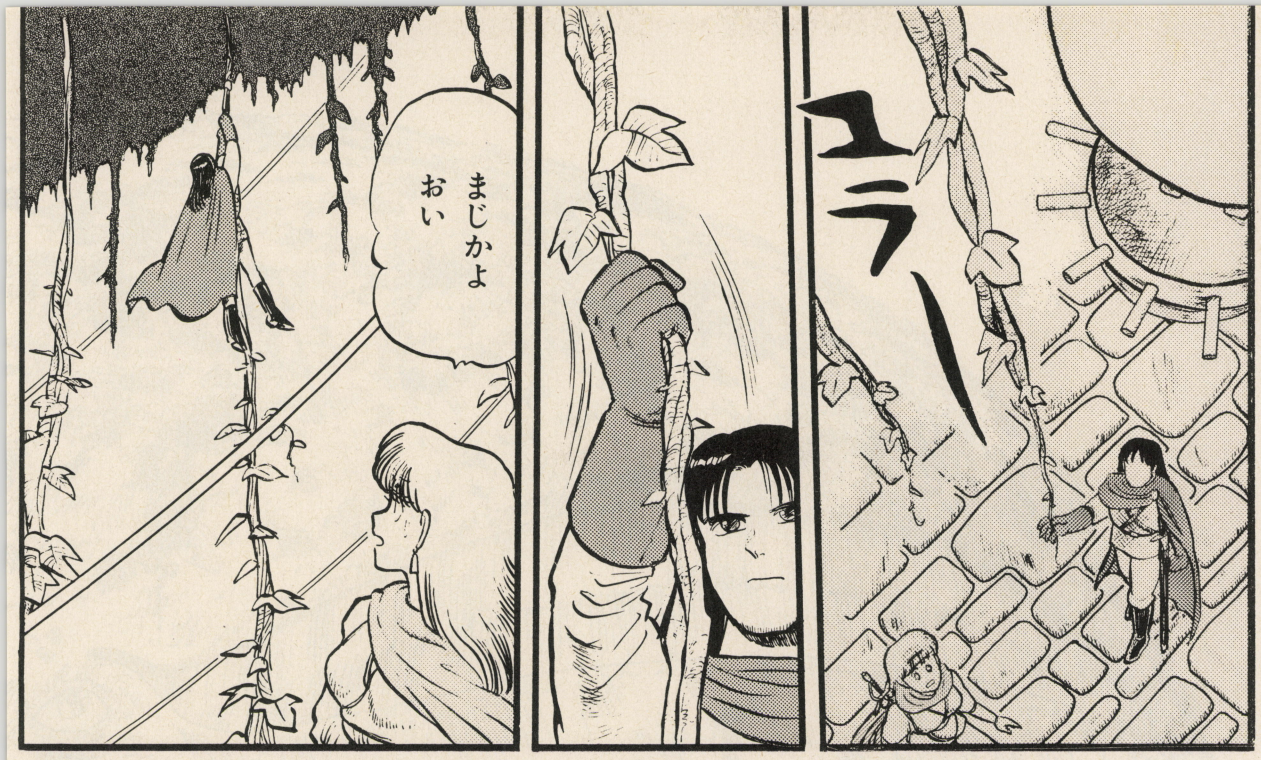



じいっと
見てやがる
危害を加える
つもりはない
ようだな

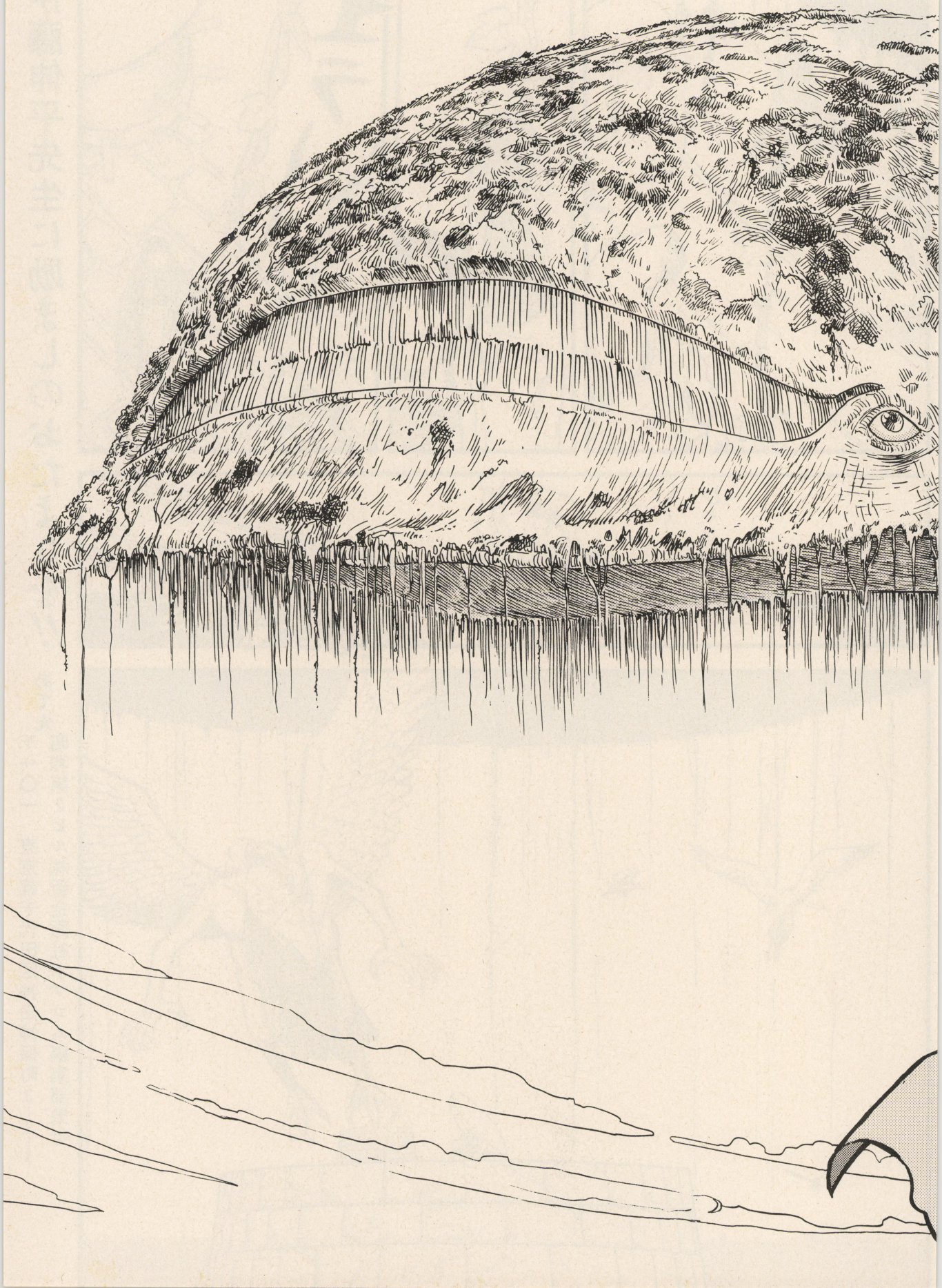
本当に
こいつに
乗っかって
マラメイヤへ？


それにし
ても……

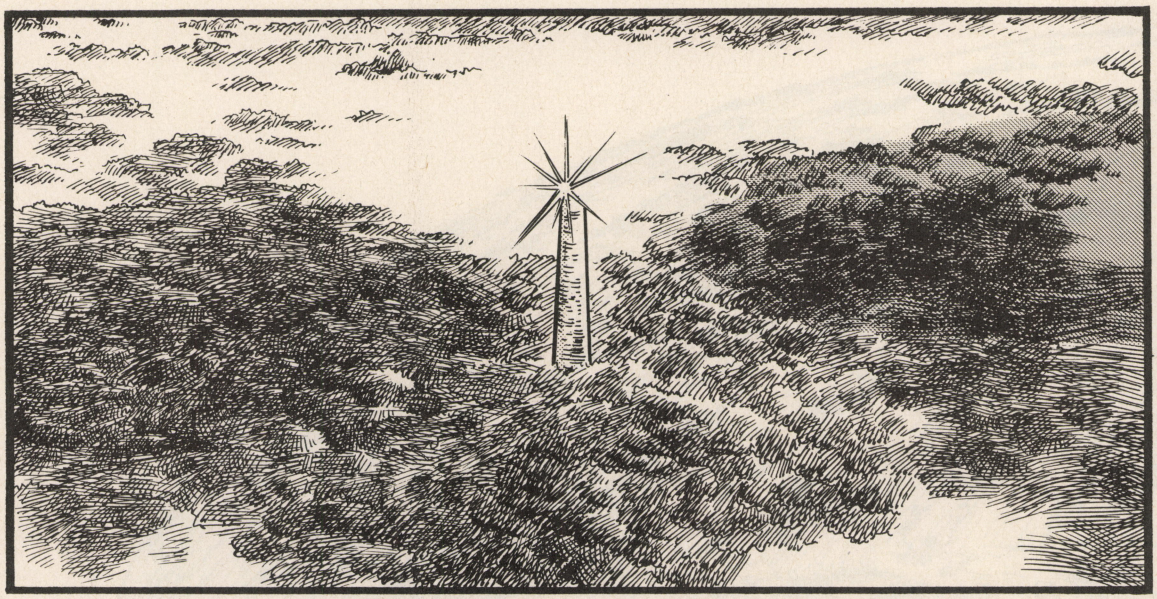
伊藤伸平先生に励ましのおたよりを!!

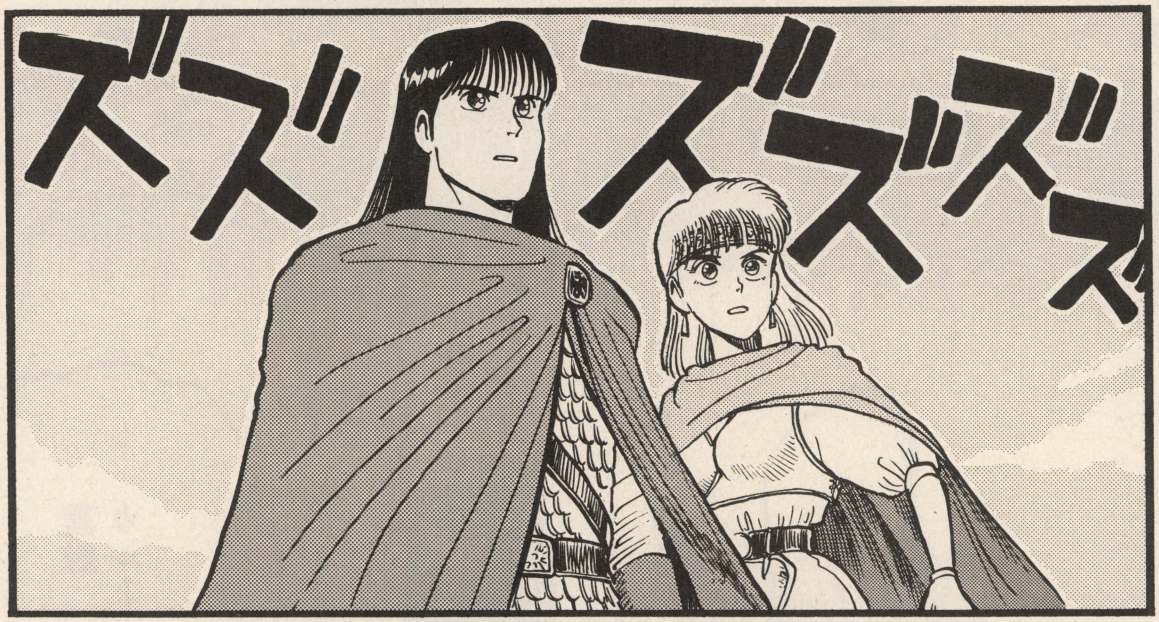


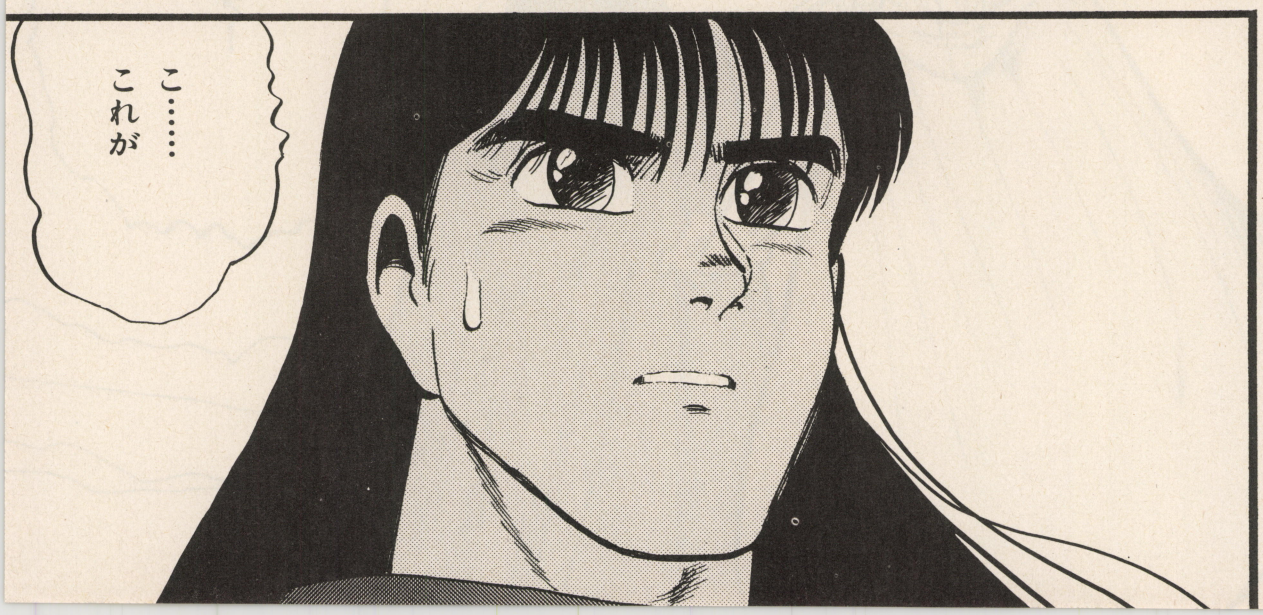
あて先　〒一〇一　東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部気付

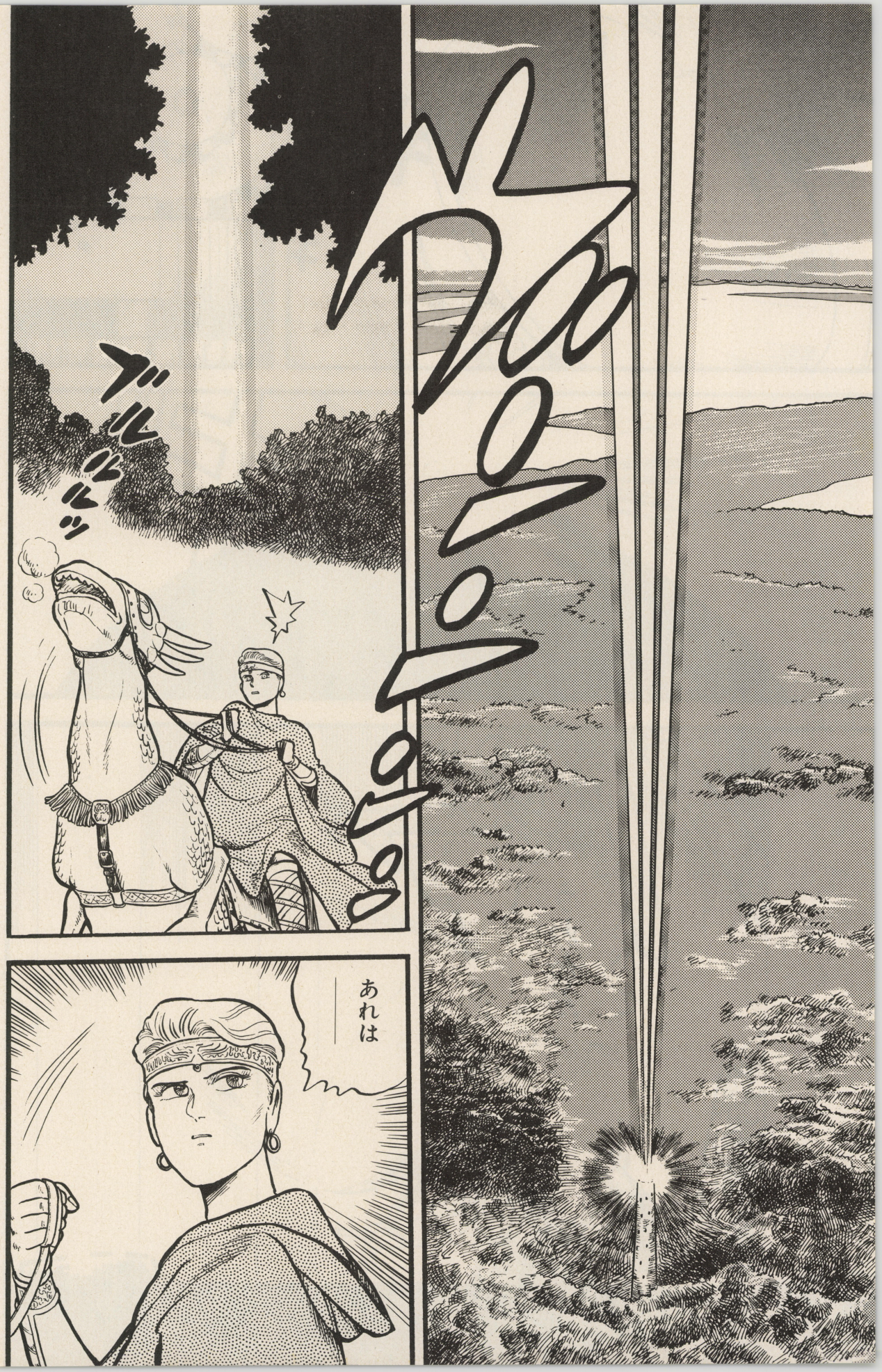


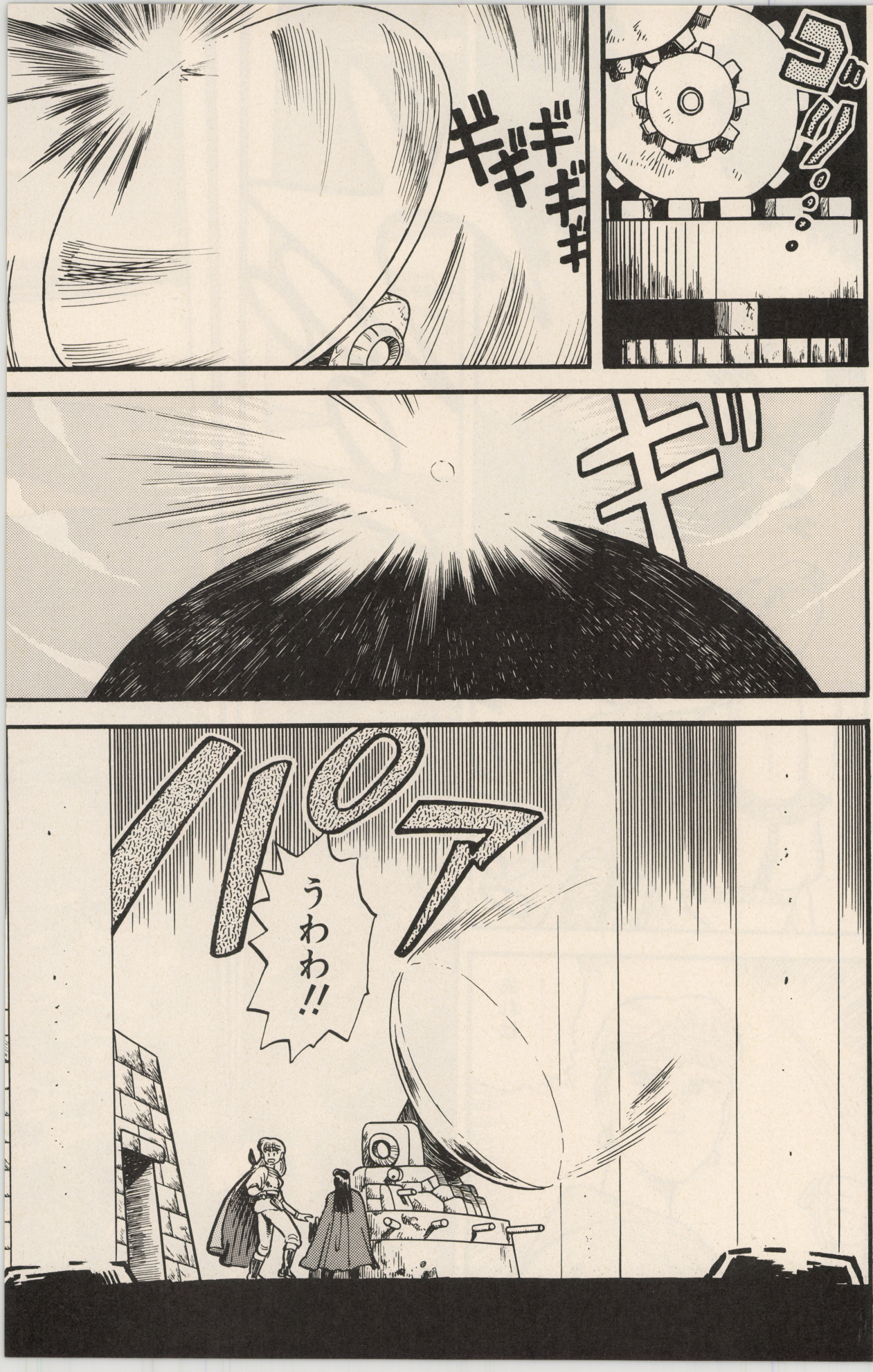
雲鯨
カルーター

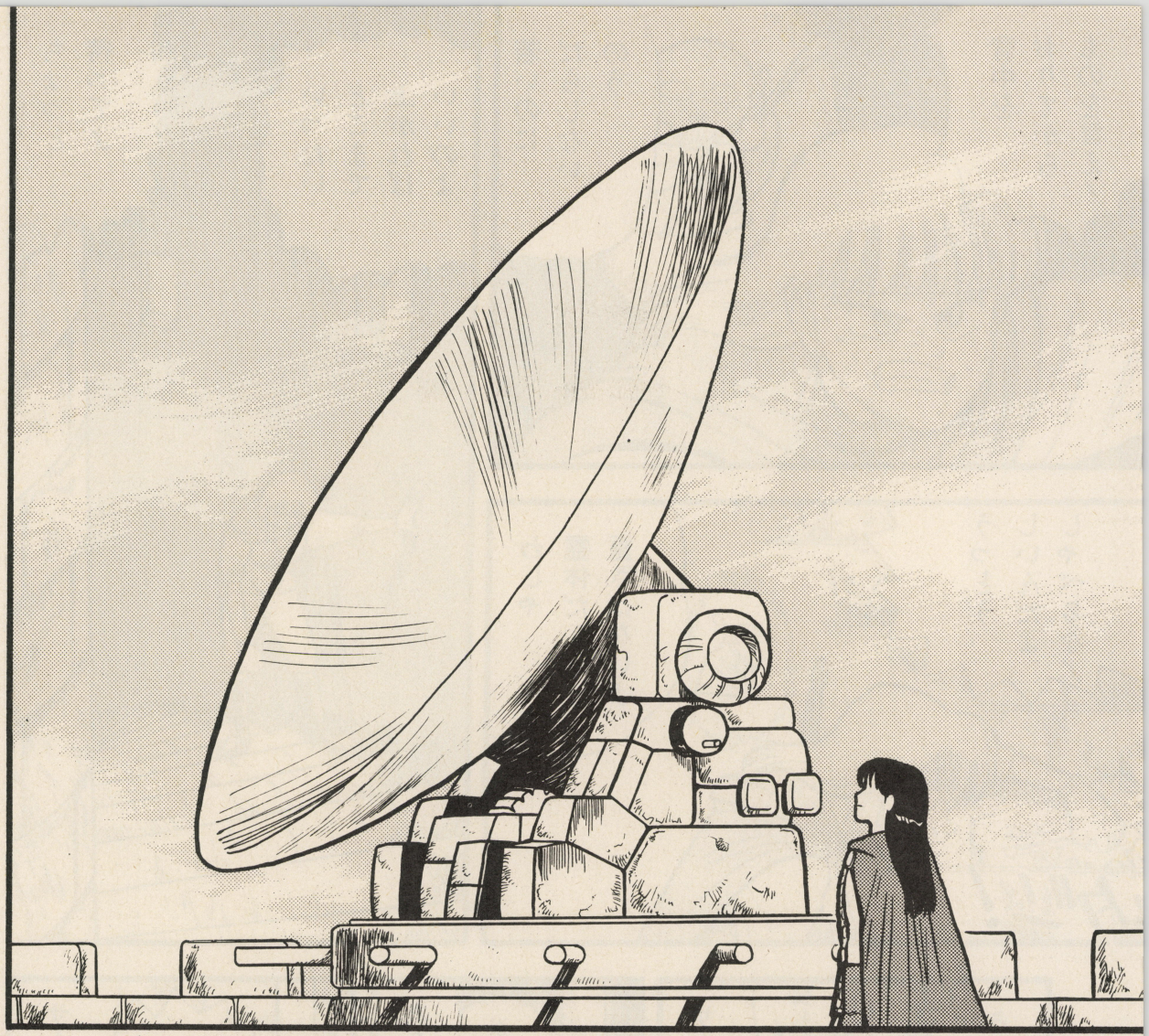


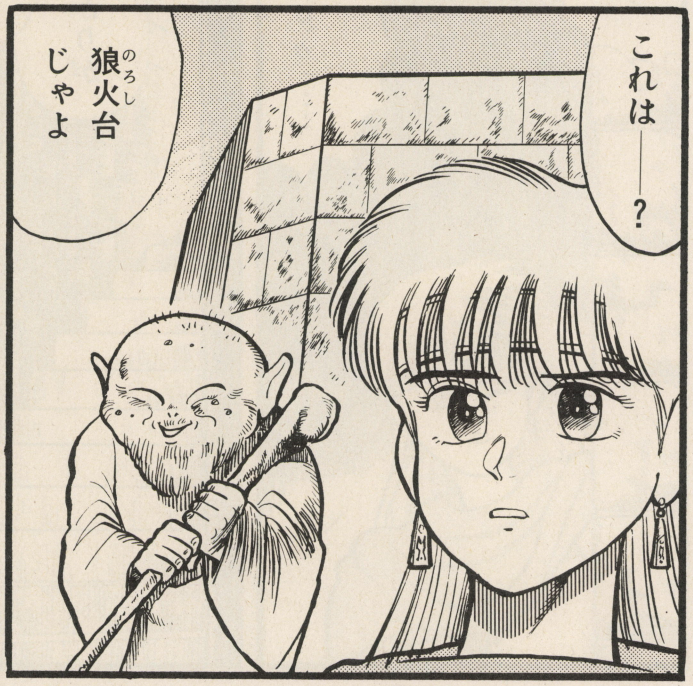

ズズ
ズズズ

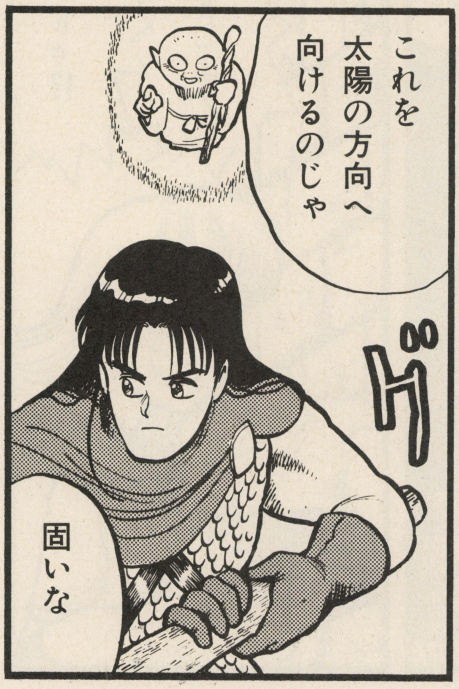

こ……
これが

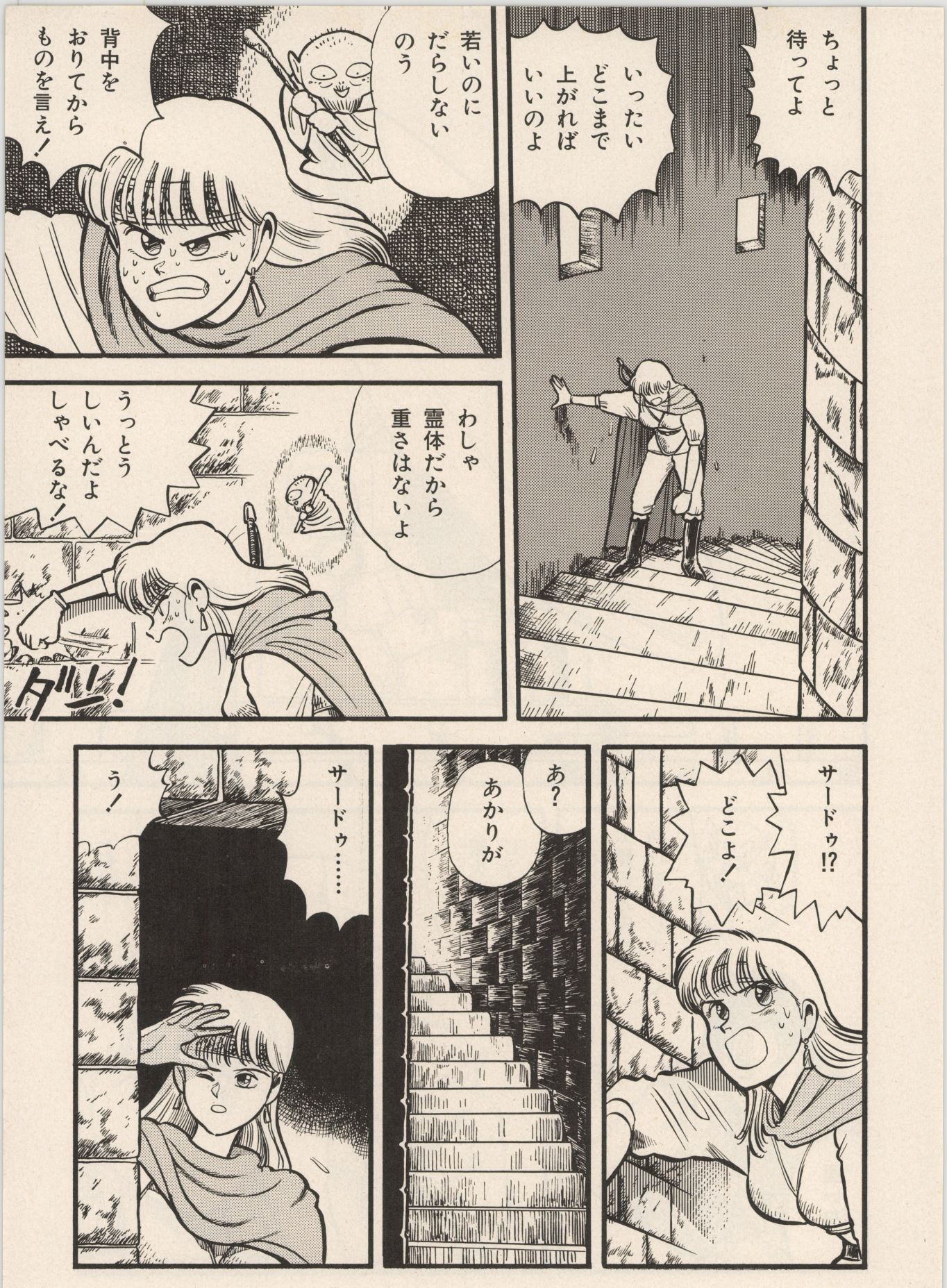

ブルルルッ
あれは——

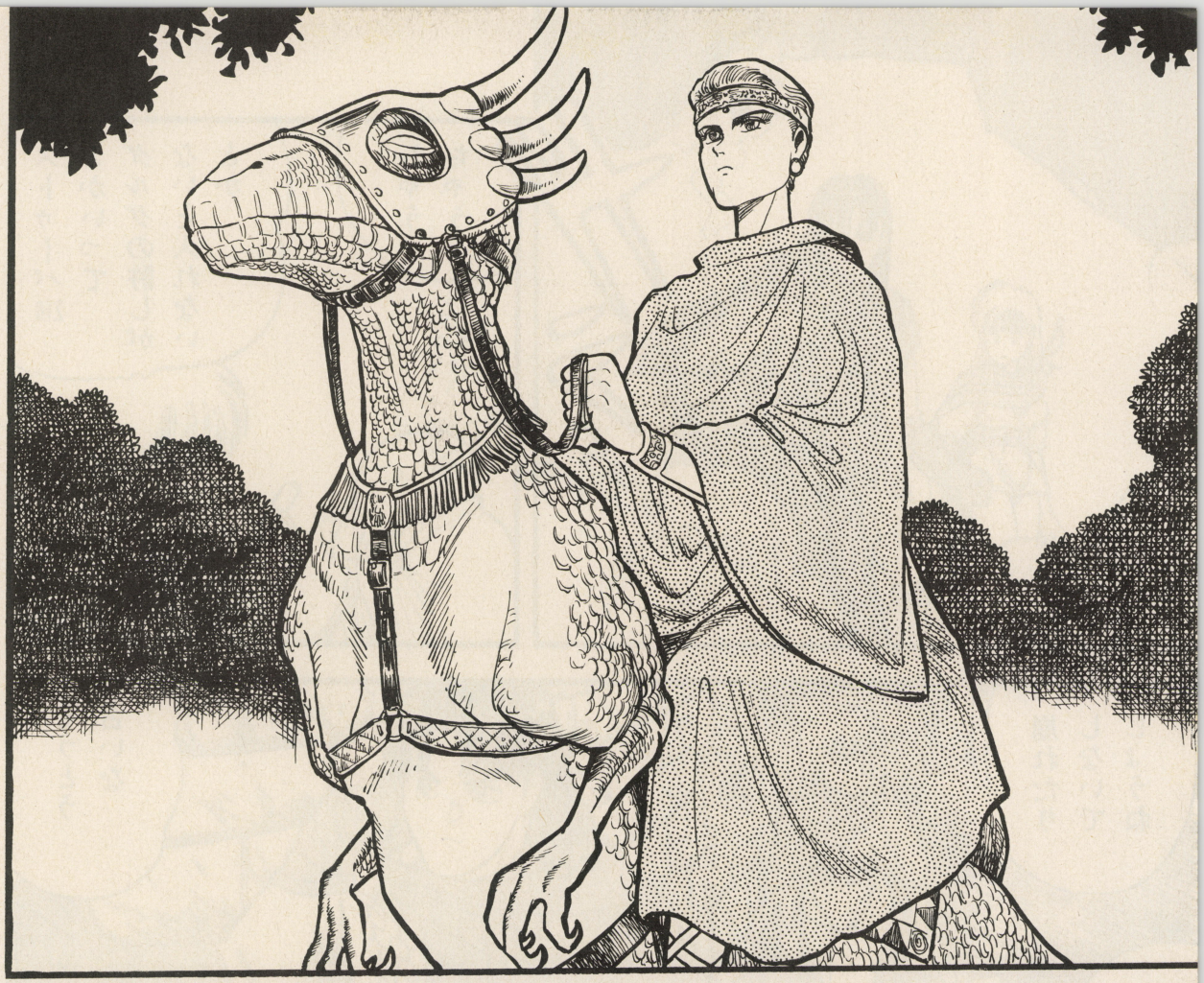

ギギギギ
ゴゴゴ
ギ
ハロー
うわわ!!




これは――？
狼火台（のろし）じゃよ

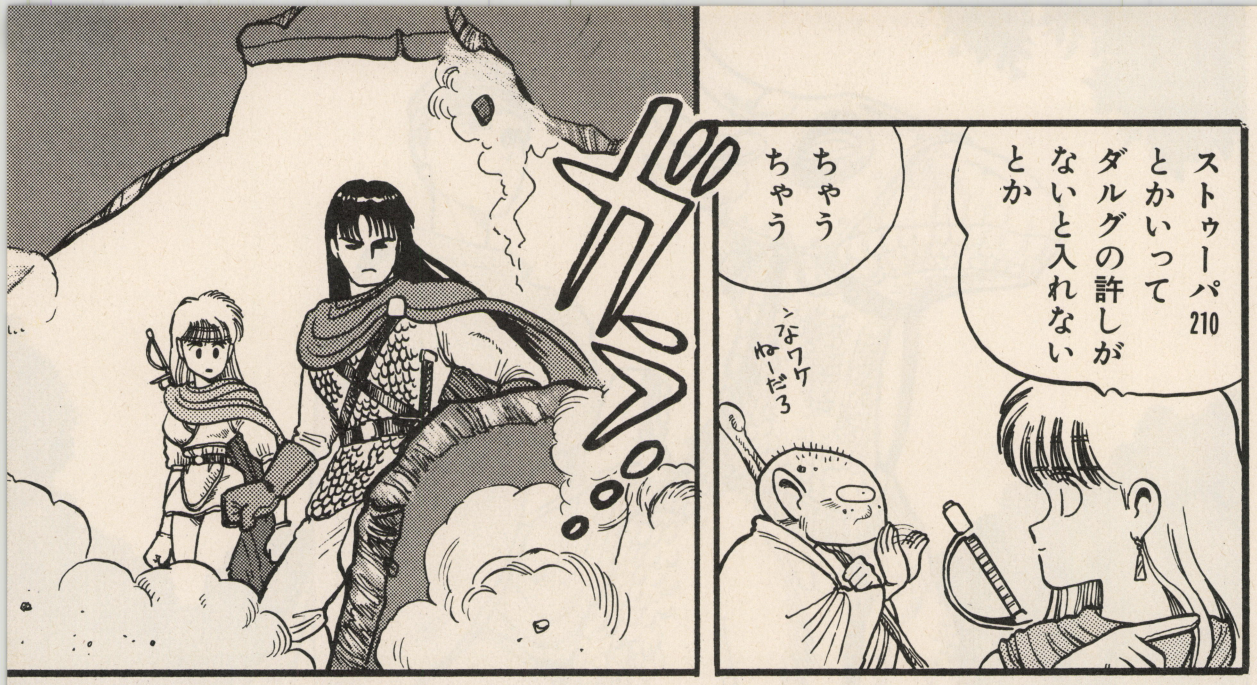

これを太陽の方向へ向けるのじゃ
ゴ
固いな

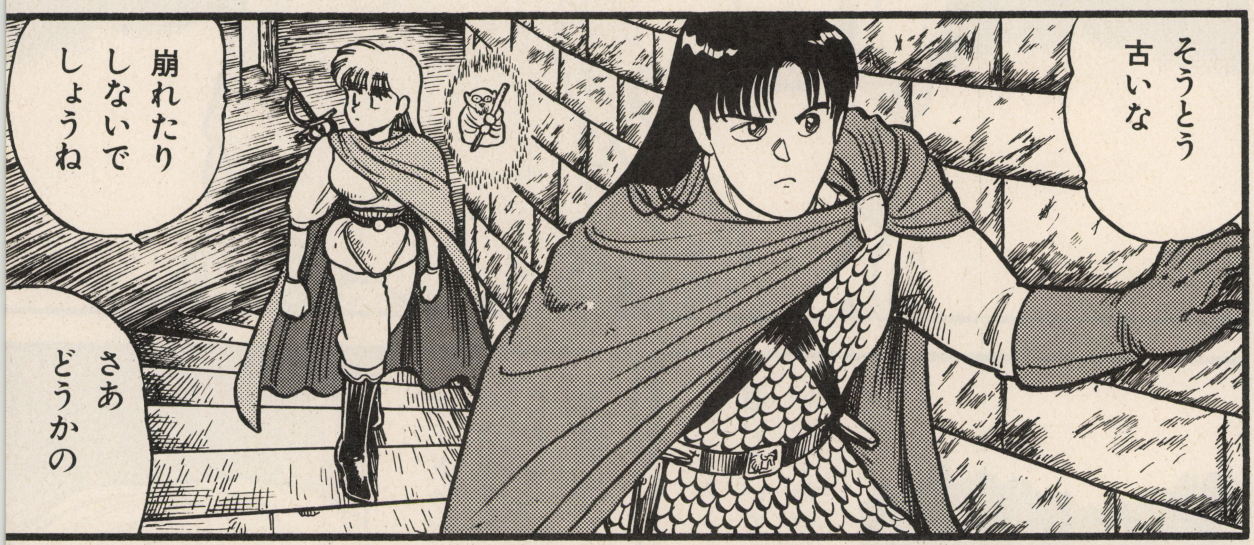

ちょっと
待ってよ
いったい
どこまで
上がれば
いいのよ
若いのに
だらしない
のう
背中を
おりてから
ものを言え！
わしゃ
霊体だから
重さはないよ
うっとう
しいんだよ
しゃべるな！
ダン！
サードゥ!?
どこよ！
あ？
あかりが
サードゥ……
う！

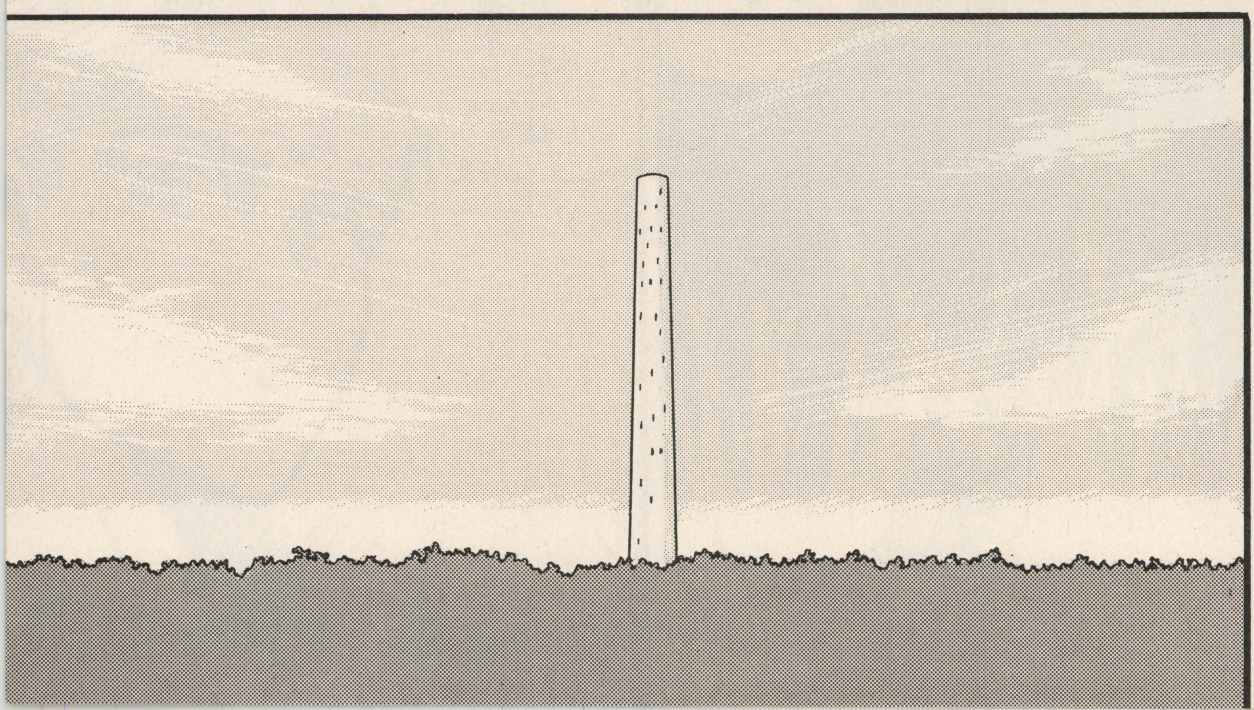


サードゥたちが
バツーラの都から
こちらへ向かったのは
間違いない

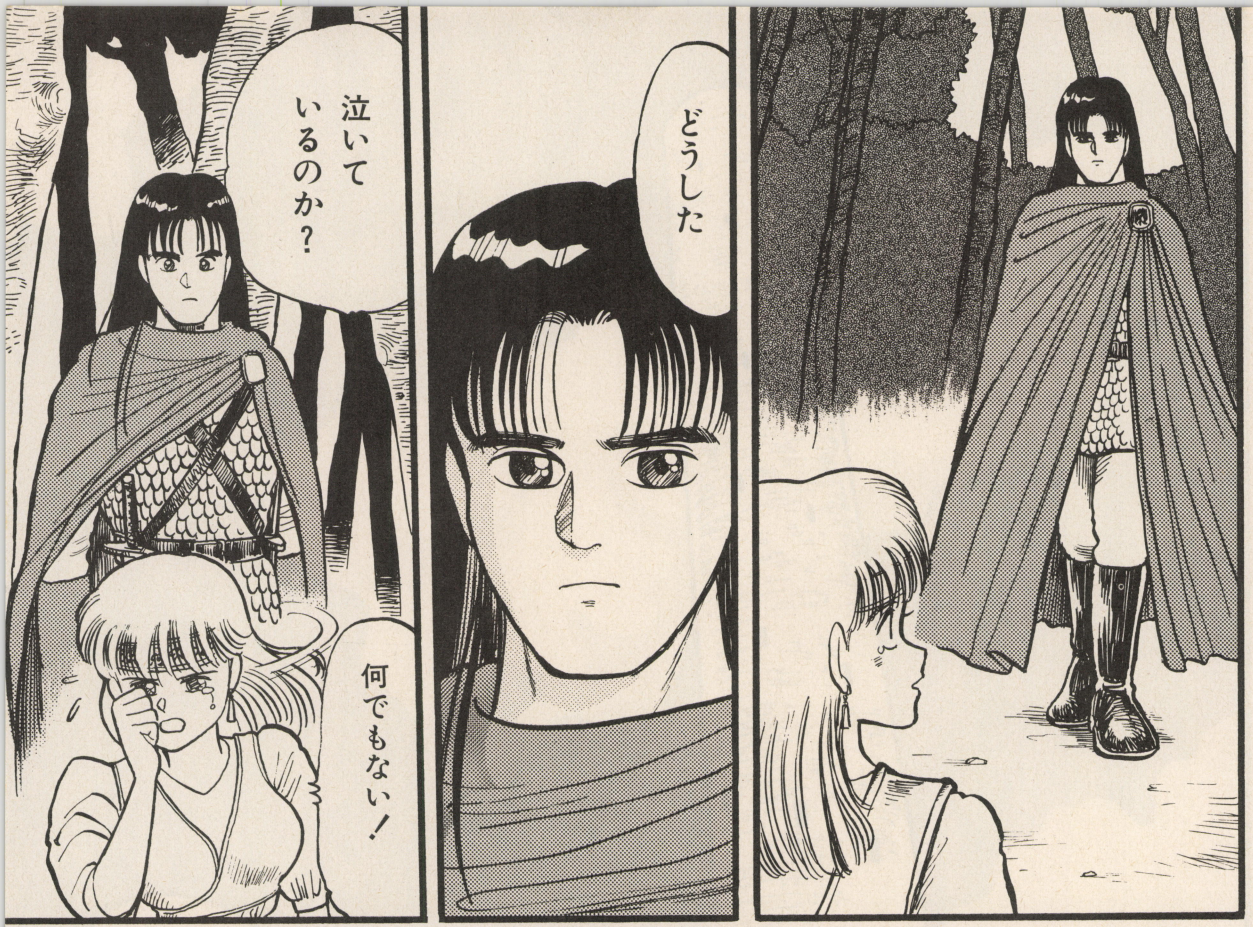
そろそろ
追いついても
いいころだが

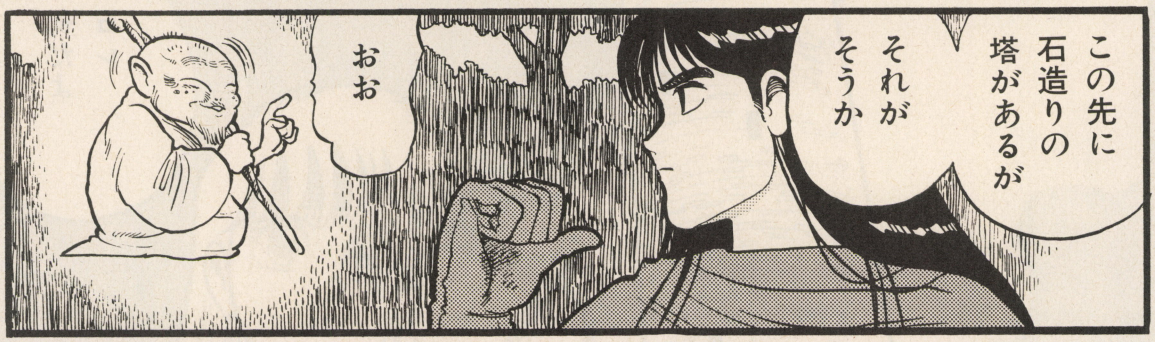

ストゥーパ
210
とかいって
ダルグの許しが
ないと入れない
とか
ちゃう
ちゃう
ンなワケ
ねーだろ
ドン!!

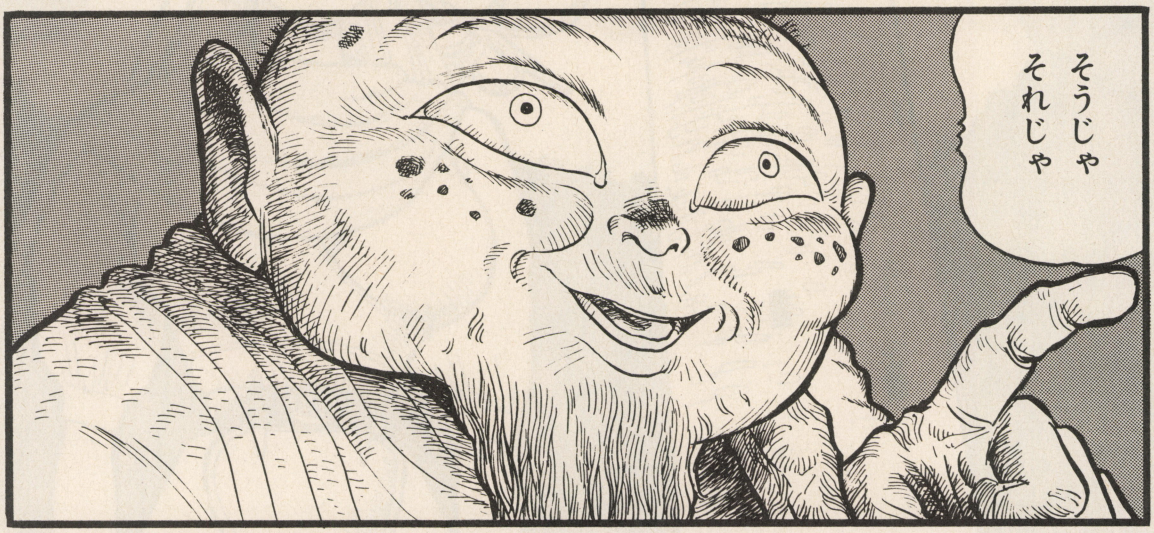

そうとう
古いな
崩れたり
しないで
しょうね
さあ
どうかの



何だよ
コレ


どうした
泣いて
いるのか？
何でもない！


この先に
石造りの
塔があるが
それが
そうか
おお


そうじゃ
それじゃ

大魔術師
アル・アジフが
この世に遺したと
いわれる3つの宝

すなわち
〝西風の水晶玉〟
と

〝火神の鏡〟

それに
〝氷竜の壺〟
を持つ者には
大いなる力が
授かるというわ
もっとも
ウソかホントか
だいぶ

怪しく
なってき
たけどね！

ウソでは
ない
ウソでは
ないが――

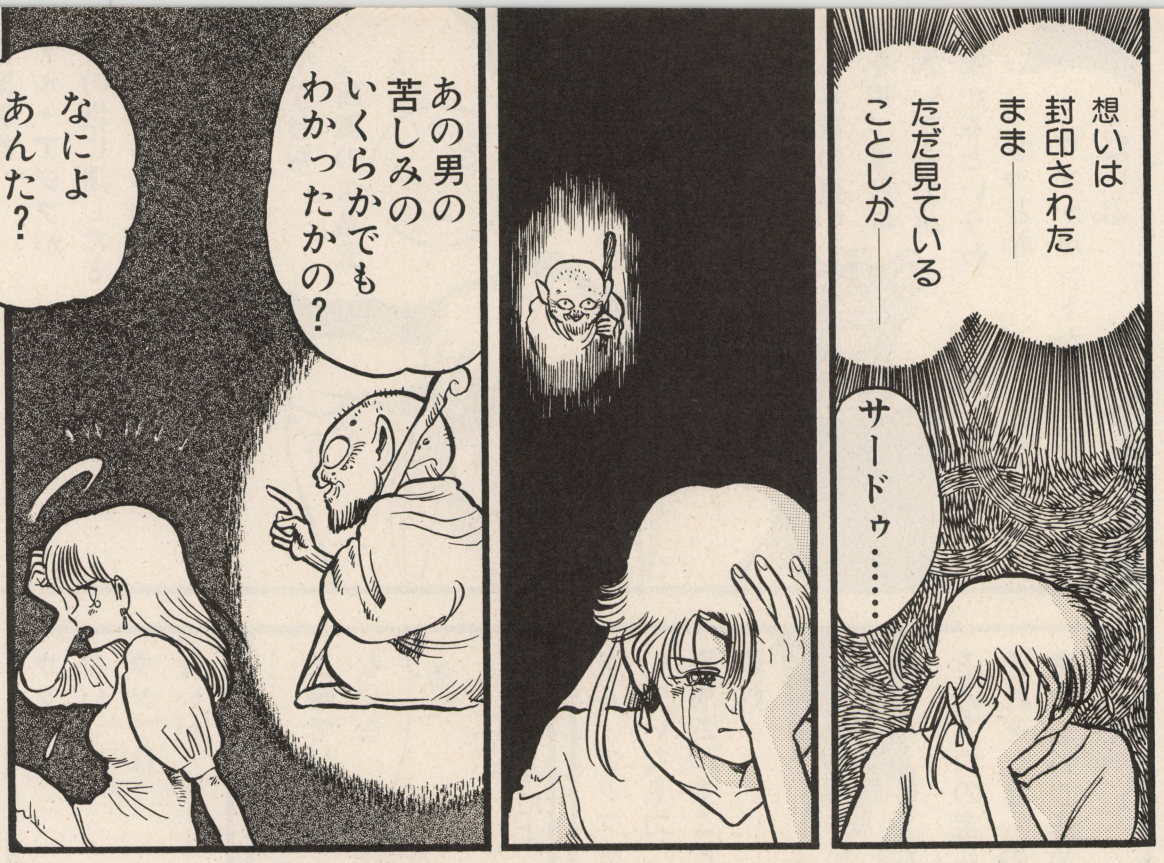
正確では
ないな
あに
もったい
つけてんだよ

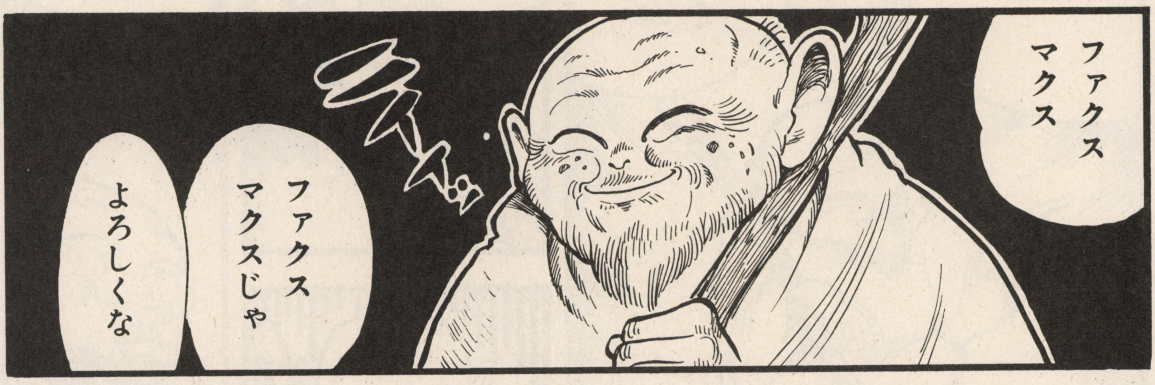
アル・アジフは
〝大いなる力〟が
悪用されることを
恐れ

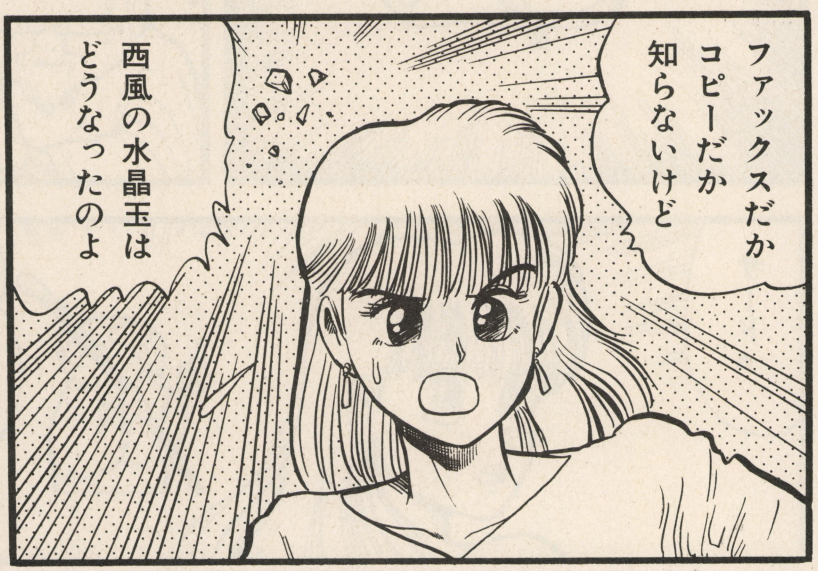
その3つの宝に
それぞれ自らの
思念を封じ込め
たのじゃ

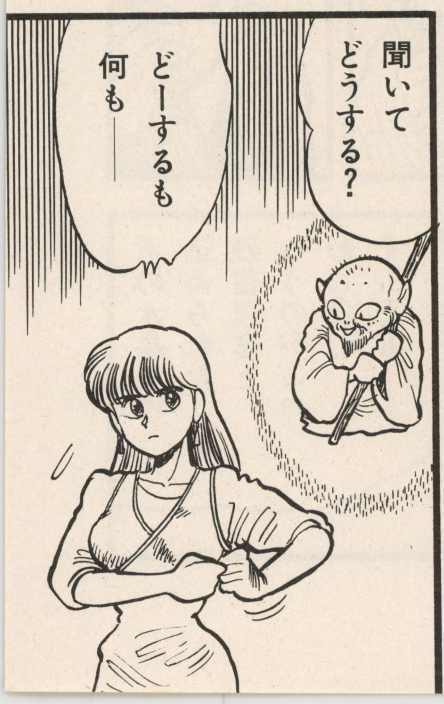
その水晶玉に
込められた
残留思念と
いうのがこの
わしで
そもそも――

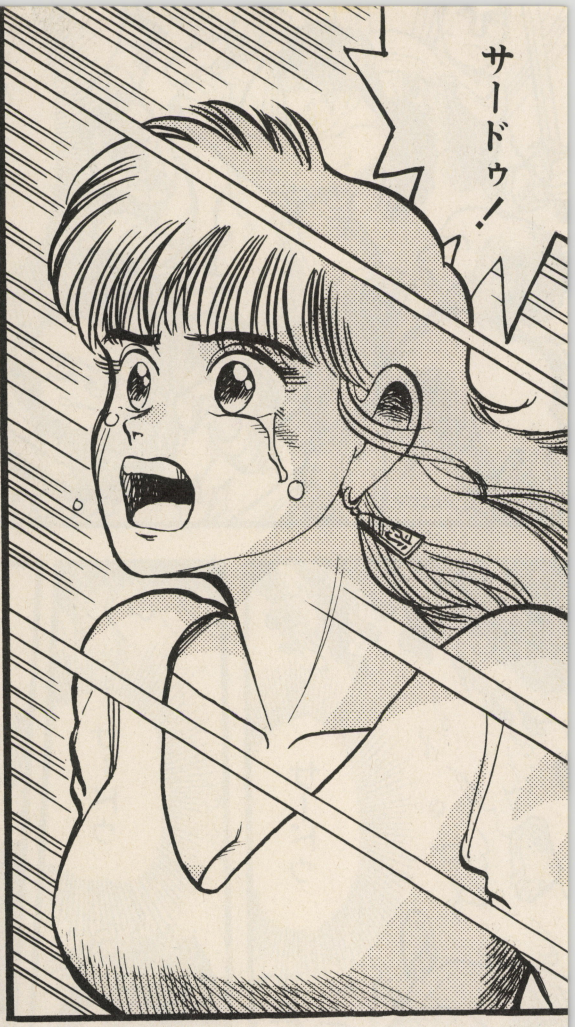
サードゥ


想いは
封印された
まま――
ただ見ている
ことしか――
サードゥ……
あの男の
苦しみの
いくらかでも
わかったかの？
なによ
あんた？

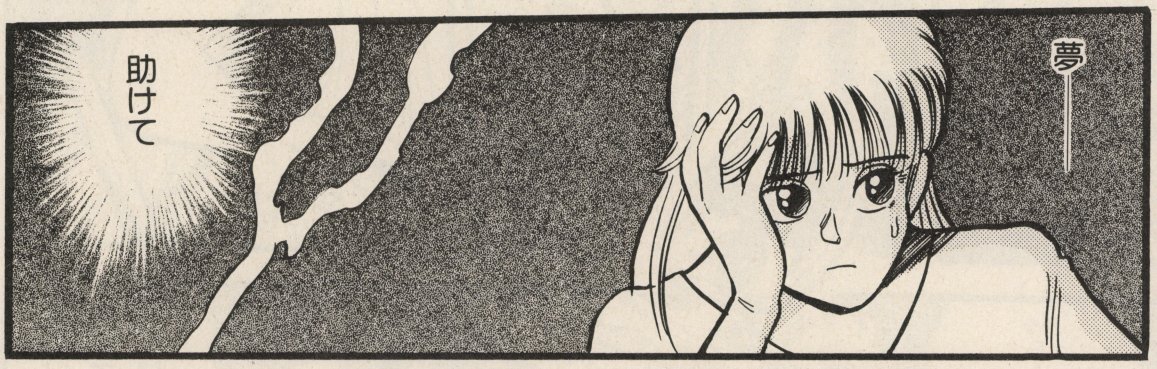

ファクス
マクス
ファクス
マクスじゃ
よろしくな

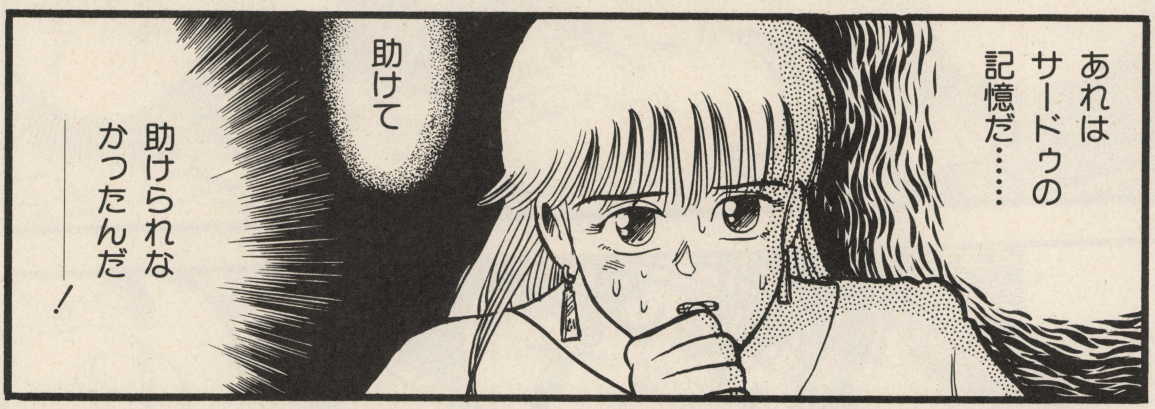

ファックスだか
コピーだか
知らないけど
西風の水晶玉は
どうなったのよ


聞いて
どうする？
どーするも
何も――

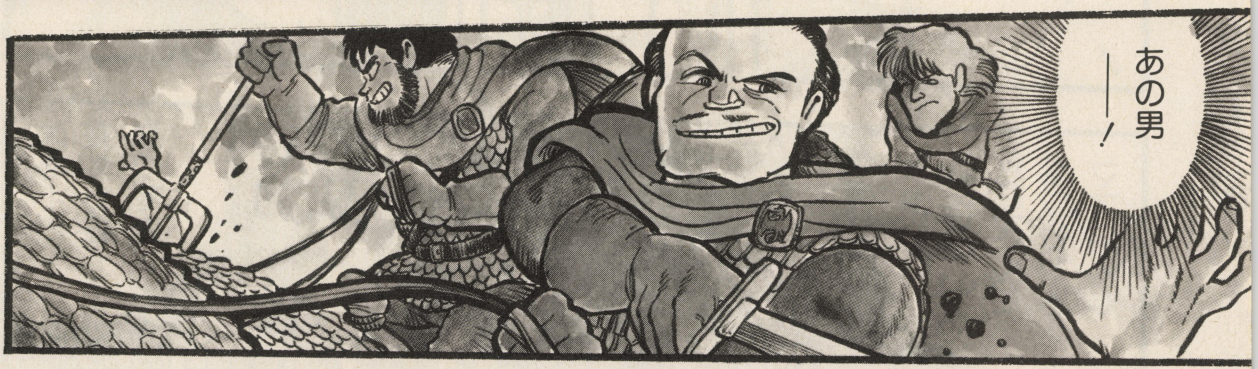


前号まで
ザナークからマラメイヤへと向かうサードゥたち。
しかし巨大な隕石によって大陸は二分された……。

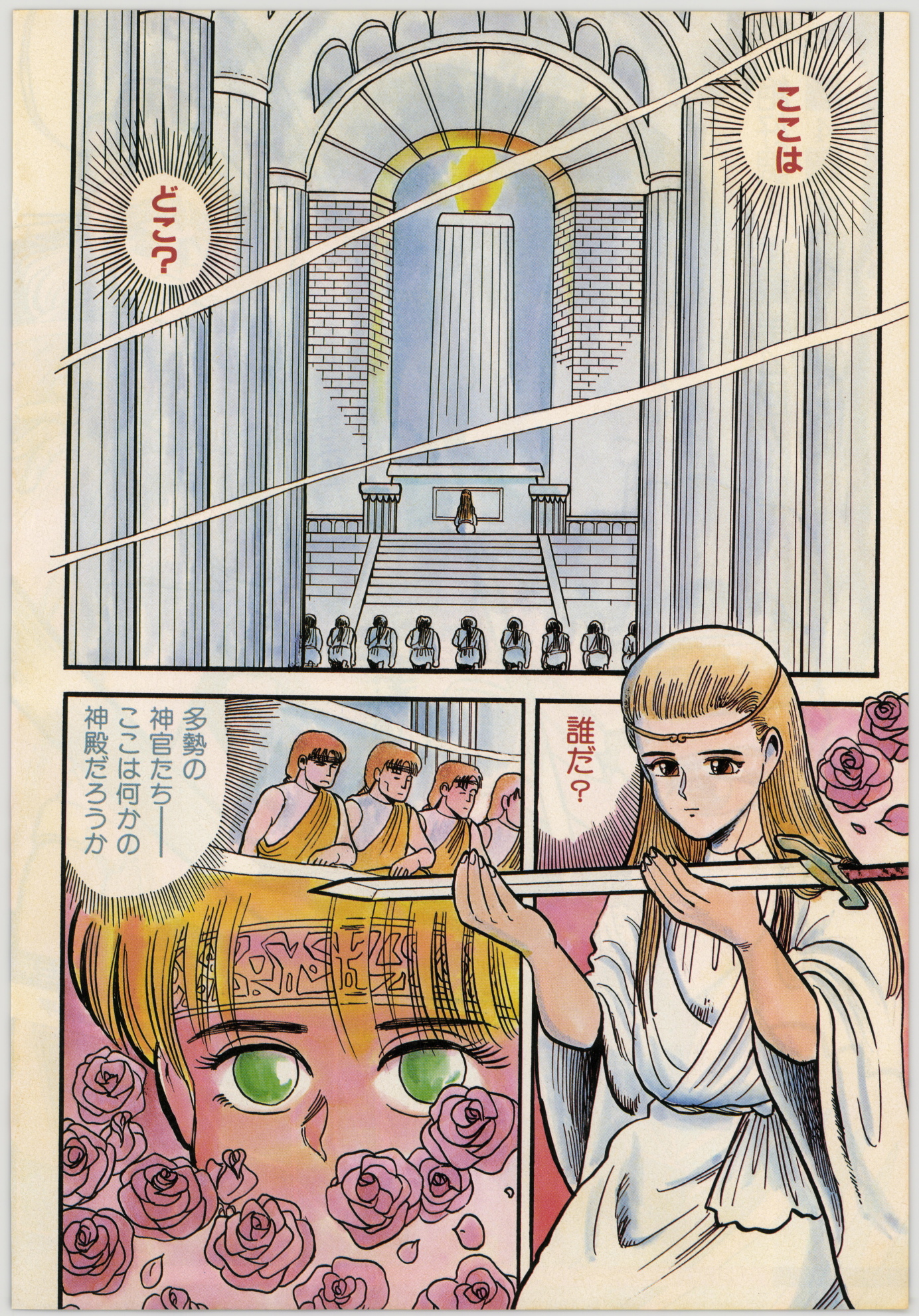


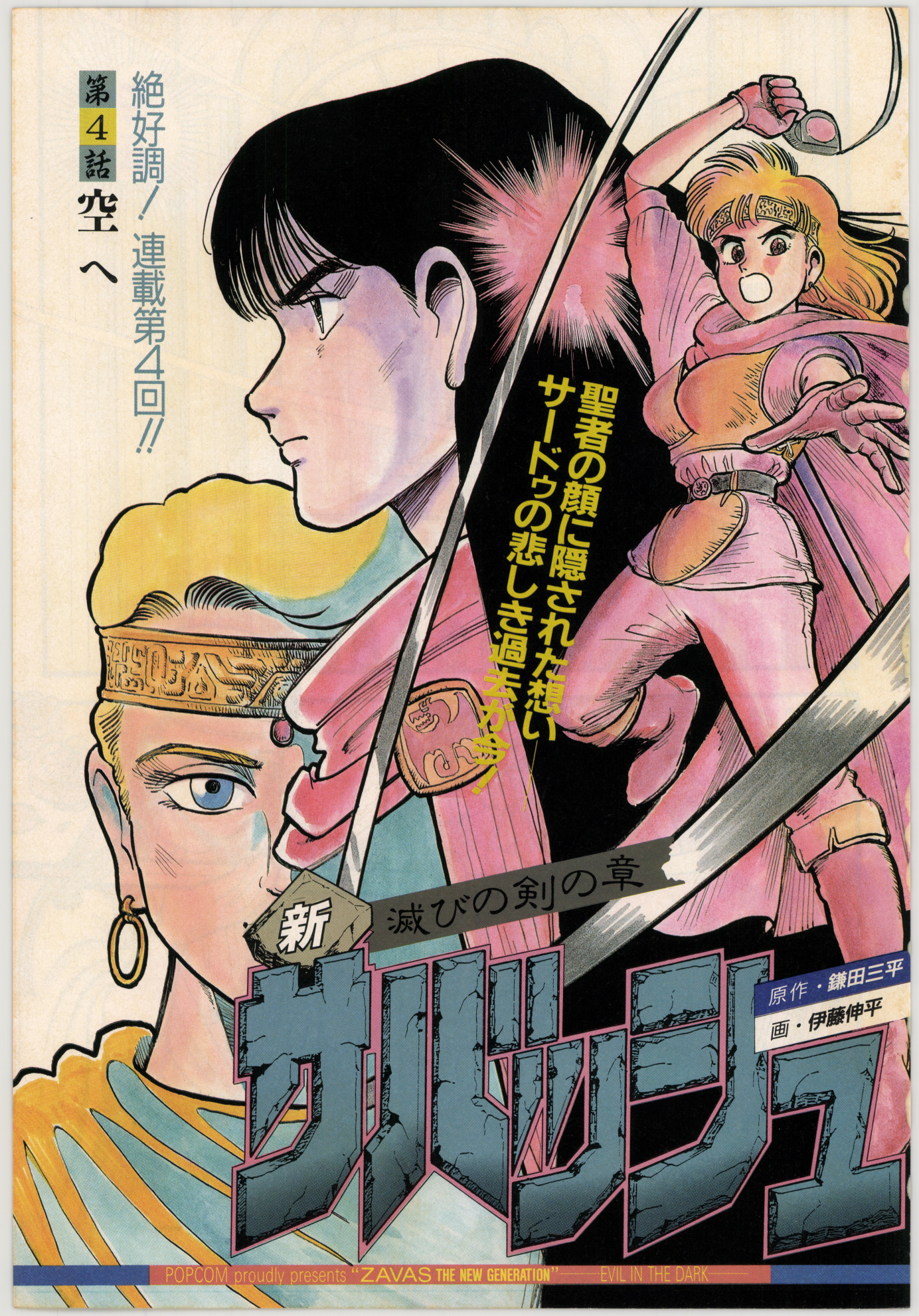


やめろ！
あ…
サードゥ
サードゥ
サードゥ
苦しい……
助けて
サードゥ
サードゥ
サードゥ


あの男
——！

サードウだ
はあーん……
道ならぬ
恋ってか
まあ
坊主が
巫女(みこ)さんに
ホレちゃあ
マズいよな
しんきくさい
なあ
こういうの——


ここは
どこ?
誰だ?
多勢の
神官たち——
ここは何かの
神殿だろうか


絶好調！連載第4回!!
第4話 空へ
聖者の顔に隠された想い
サードゥの悲しき過去が今！
滅びの剣の章
新
ザバス
原作・鎌田三平
画・伊藤伸平
POPCOM proudly presents "ZAVAS THE NEW GENERATION" EVIL IN THE DARK

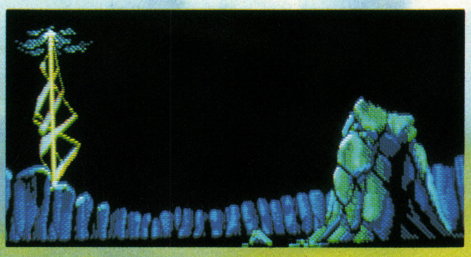
ポプコム8月号（第7巻第8号）（昭和58年7月1日発行）（毎月1回1日発行）昭和58年10月3日第3種郵便物認可

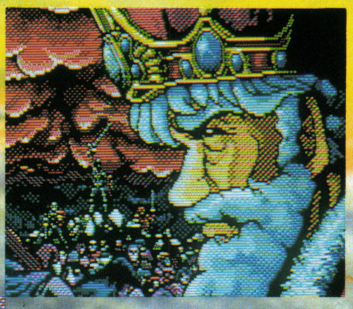
ワンランク上のゲーマーになるための

サーク 完全攻略本

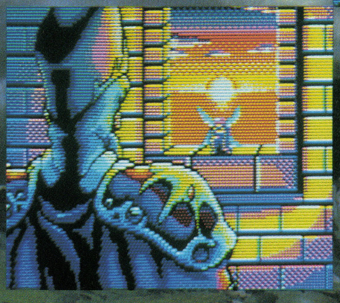
ゲーマーズバイブル

POPCOM 8月号特別第1付録



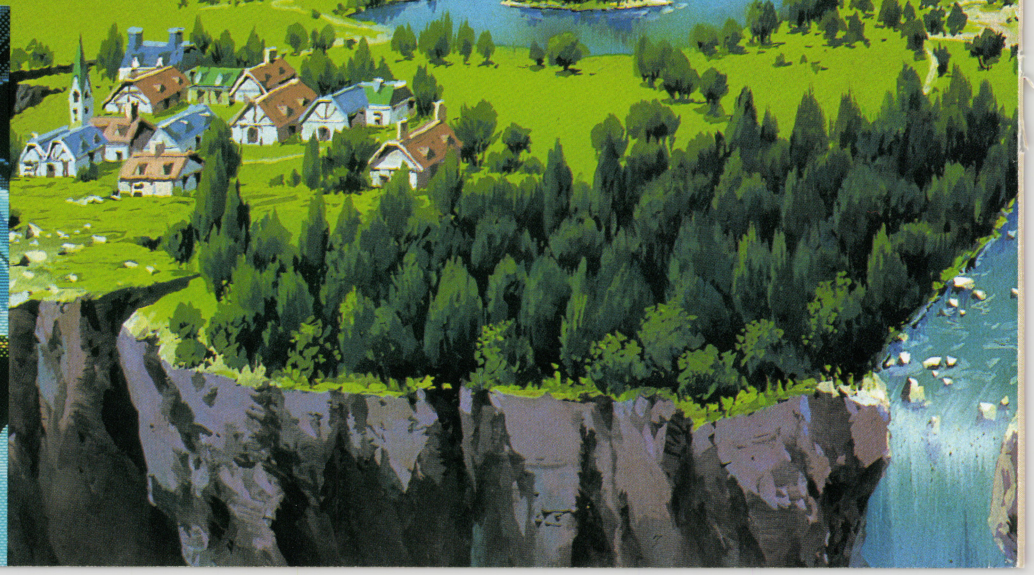


X[



完全攻

——「Xak」完
『サーク』シナリオ第2部
製作スタッフのインタビューか
「もうワンランク上のゲーマ
先月号のポプコムも合



ストーリー

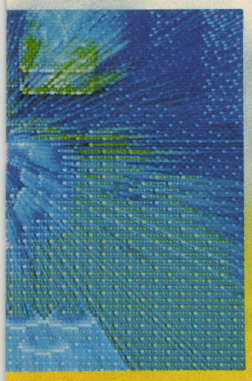
平和で美しいウェービスの国の蒼い空に、暗雲が立ち込めようとしている。250年もの間、永久氷結の中に閉じ込められていた「バドゥー」の魂をだれかが解き放ってしまったのだ……。

「バドゥー」の魂を閉じ込められるのは神デュエルのみであった。そして今ではその子孫のみが救世主となるしかない。国王が、救世主を見つけ出すべく、メッセンジャーピクシーをとばす……。そして、ピクシーは、あなたの姿を見つけた。そう、あなたこそ神デュエルの子孫なのであった。

この国の平和を守るのはあなたしかいないのだ……。

さあ、王家の聖域へ急げ！

（一部抜粋）



サーク]

ark™

略本

全攻略本　　は、
を中心に攻略法を徹底解説。
ら得た裏情報や製作秘話も掲載。
ー」になりたい人には必携。
わせてご覧ください。

目次

シナリオ第1部解説 2
ゼグラードの塔 4
炎の砦 6
ドラゴンシューティング面 10
神殿パズル面 11
聖域・バドゥーとの対決 12
主なアイテム紹介 13
モンスター一覧表 14
製作スタッフインタビュー 17

フェアリスの町からロックバイターまでシナリオ第1部を総復習！

まずこのムスメをおんぶしてぇ……。

祝！98版完成

シナリオ第1部の解説は、すでに先月までのポプコム本誌で紹介ずみだけど、新たに98版が発売されたこともあるし、ざぁっと復習しておこう。

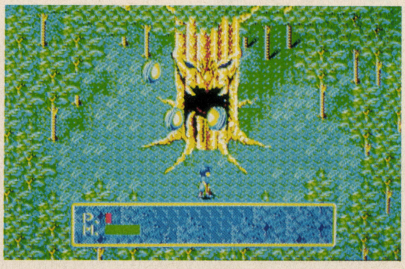
フェアリスの町で、「ピクシー」に会い、王家の紋章としたく金を渡されたキミは、町で準備を整え、とりあえず町長のいったとおり聖域に向かおう。

しかし、めざす聖域の周りにいるモンスターと戦うのは、キミの力ではまだキビシイ。

そこで、とりあえずレベル上げをしてほしいワケなんだけど、レベルが5程度になったら、聖域の手前(西方向)にある森の中へ進入することがミソ。森の中にある川の岸辺に、傷ついた少女が倒れている。少女を助け、とりあえず彼女の家まで送ってやり、彼女を町の医者まで連れていく。ここで、いったん町に引き返さなくてはならないんだが、今までの戦闘でかなりゴールドがたまっているハズ。ついでに自分のレベルに適した武器を買いたいし、装備もパワーアップしておくとしよう。また、ボスキャラとの戦いに備え、各武器には魔法をかけておくこと(これを忘れるとボスキャラは倒せないゾ)。

再び森の中の家に行けば、少女の父親が、森の奥にいる「木の精」について話してくれる。こいつが最初のデカキャラ。けっこうツヨイが、アクションゲームの腕に自信があれば、どーってことないハズだ。

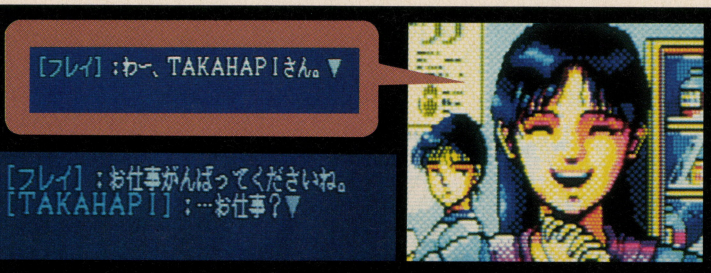
ひと仕事終えたら、再び聖域をめざしてくれい。途中の道には、「動く木」などというモンスターがいるが、こいつはレベルアップにはもってこいの敵。体がデカくて動きはトロイ。いわゆるひとつのデクキャラ。遠慮なく経験値を稼がせていただいちゃおう。



木のバケモノを倒して経験値を稼ぎ、さっさと先へ進もう。

切り立った崖道を進んでいくと、行く手をふさぐ砦が現れる。この砦の向こう側に聖域があるハズだ。というわけでこの砦の探検をしなくちゃならない。しかし、この砦の中のモンスターがこれまたツヨーイのだ。しかたなくまたレベル上げ。ここでのオススメは、一つ目野郎の「サイクロプス」。こいつもデクキャラなんだけど、攻撃を受けたときのダメージはデカイ。でも、かなりの経験値は稼げる。「ハイリスク・ハイリターン」ってワケだね。

森で助けた娘、フレイ。こんなにカワイイ娘だったんだね。後ろでヤキモチをやくナンノの表情がイイ。これは三角関係に発展か？モテル男はツライ。



この笑顔がたまらない！

砦で暴れる水龍は、安全地帯で撃つべしっ。

こいつはニセモノ。相手にすると……。

助けた男は、モンスターに変身しているから退治してしまえ。

さて、砦の中に入ると、鍵がかかった扉が何か所もある。そこで、まず砦の入り口のすぐ右側の部屋にいる「ケガをして動けない老人」の頼みを聞いてやろう。すると「マスターキー」をもらえる。このキーでほとんどの扉が開く。

1階の左側のほうの部屋（一度2階を通ってから下りる）には、「腹ペコおやじ」がいる。彼の頼みを聞いてやるときに、チョットじらして何度か"No"と答えると、「ガントレット」がもらえたりする。そして、さっきの老人のいた部屋の近くの食堂にあった「うまそうなスープ」をちょうだいして、彼にあげよう。ところがこのオヤジ、な〜んにも教えてくれない。この悔しさと、自分のバカさ加減に対する腹立ちを抑えつつ、探検を続けていくと、マスターキーでは開かない部屋が存在することに気がつく。どうすればいいのか迷っているうちに、再び「腹ペコおやじ」の部屋に来てしまった。ところが今度はこのオヤジ、その開かない部屋を開けるカギを渡してくれた（おちゃめなオヤジだねぇ）。

さて、その部屋にいた男は「水圧調整室がおかしい」という。そこで、3階の水圧調整室（右側奥の部屋）に行ってみよう。出たぞ出たぞ！　この砦のボスキャラ「水龍」が。序盤のヤマ場。吐き出す炎がとってもコワイ。が、弱点さえ見つければこっちのモノ。意外と簡単に倒すことができるゾ。

さて、水龍を倒して、砦の向こう側に出ると、ナイっ！　ナイのである。聖域への道がぁ。そこに立っていた男によると、この道は破壊して封鎖したので裏ルートを通ってほしいというのだ。ホントに迷惑なやつだ。どこにあるんだその裏ルートっていうのは！

しかたなく、今まで通ってきた道を引き返すと、なんと主人公の親友「ホビー」が倒れている。が、こいつはニセモノなのだ。助けないでいると、本性を現すので、本当の姿に変身したところでやっつけてしまおう。

裏道を探して、東の方向に進んでいくと、毒沼の途中の枝道の先に村がある。「ノルマナの町」だ。ここの町長に会うと、ゴンドラの使い方を教えてくれる。このゴンドラを使って下に行くと、ダンジョンがあり、そこが聖域への裏ルートらしい。装備と魔法をそろえて、ダンジョンを攻めていこう。

ダンジョンの中には、道が岩でふさがれたところがある。これは魔法を使って排除しよう。ダンジョンの奥には牢屋がある。そこには「ズーン」という男が捕えられているが、こいつを助けてノルマナに戻ると、モンスターに変身して暴れている。コイツをやっつけると、あとで町長から「ESPメダル」がもらえる（一度村の外に出ないと村人たちは出てこない。臆病だな）。

また、ダンジョンのもう1方向の先には海賊村があって、そこにいる「酔っぱらいの海賊」の頼みを聞いてやると、宝箱の鍵がもらえる。宝箱の中には「赤い宝石」が入っているゾ。

ダンジョンのさらに奥の道を先に進むと、行き止まりになってしまうけれど、よく見ると、壁に何やらマークが刻み込まれている。そこで、「ESPメダル」を使うと、なんと「隠し出口」が現れた。その奥には、いかつい顔の形をした岩がある。そのバケモノのいうとおりにすると道を開けてくれる。その道を進んでいくと……出たぁ〜っ！　第三のボスキャラ「ファイアーエレメンタル」あ〜んど「ウォーターエレメンタル」だ。なんと2体1組のタッグチーム・バトルロイヤル！

このモンスターは、途中で合体して攻撃方法を変えてくる。安全地帯を見つけ出して、すかさず攻撃だ。

モンスターを倒すと、その部屋にある石像から情報を得ることができる。そして、第三のロックバイターをくぐると第1部終了。今までの名場面を開発スタッフ紹介とともに再現してくれる。感動モンですな、これは。

安全地帯を見つけ出せ！

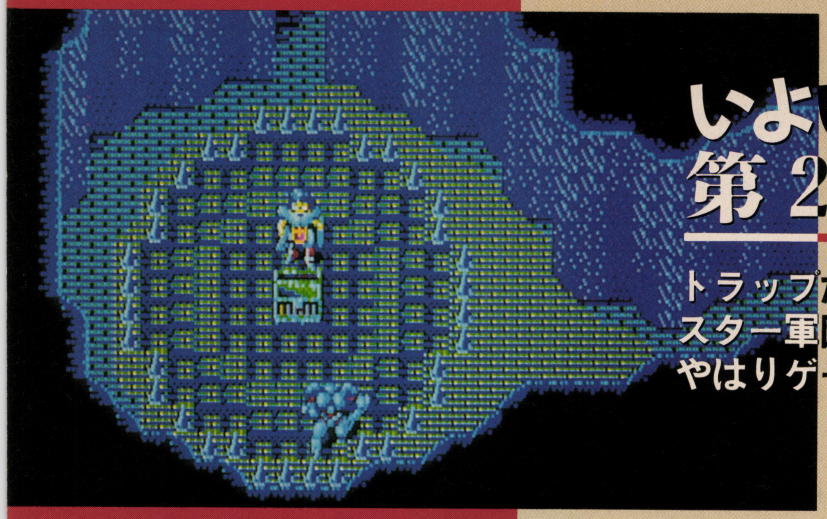
このボスキャラは、扇子のような光線をバシバシ飛ばしてくるが、相手のフトコロに飛び込んで戦えば光線には当たらない。敵が合体したら、写真のような位置で戦っていればヨシ。じっくりと攻めていけっ！

たかさ〜んプロテクトチェック

「サーク」のプロテクトチェックはおもしろいッスよ」と、マイクロキャビンに取材にいったとき、スタッフから情報を入手した。タカハビは88のコピーツールなんか持ってないから、とある人物にコピーを依頼した。そのニセモノディスクを立ち上げると、みごとにプロテクトチェックにハマる。「そのとき、われわれの前には信じられない光景が映し出されていたんです」（事情通：談）。やっぱり、コピーはやめたほうが身のためだ。

ナント、滝のドまん中へ。動けないっ！　ほかにもいくつかチェックがあるらしい。

ニセモノでプレイしていると、娘を助けたときに、ヘンなメッセージが……。



いよいよ第2部突入!

トラップだらけの塔にはハイパーモンスター軍団が生息。かなり手ごわい。やはりゲームは気合だ!

ゼグラードの塔は コワイところ

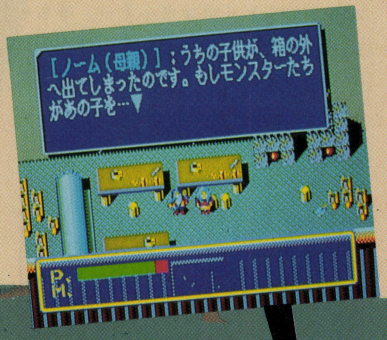
第2部のスタートはネムヌの町だ。この町に住む人々は小人。自分よりひと回り小さいカワイイ人々が話しかけてくる。とくに塔の入り口にいる情報屋からはいろいろなことが聞き出せるから、お金を惜しまずチェックしてほしい。ネムヌの町で装備を整えたら(ベヌラ、テレポートマジック、ライフマントは必需品だっ!)9階建て「ゼグラードの塔」をひるまずに攻めていこう。塔の1つのフロアは、4～8の丸い部屋から構成されており、通路が迷路状になっている。さほど迷いやすいところじゃないが、イジワルなトラップ満載で、ダメージを受けやすい。階が上がるにつれ、モンスターにも迫力が増し、かなりキビシイ思いをさせられるから覚悟しておけ!

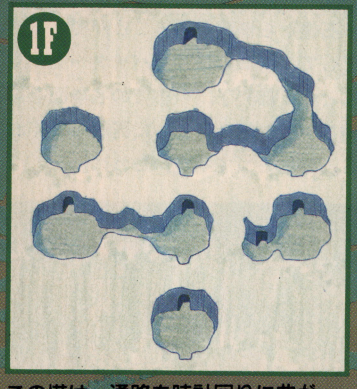
塔を登っていくと、3階には、呪文を忘れたマヌケなマジシャン「ケイン」がいる。モンスターに変身してもとに戻れないそうだ。彼は「デスペル・マジック」を欲しがっている。デスペル・マジックはこの塔に置いてある「特別な宝箱」の中に隠されている。それを彼に渡すと、あとで「ラビィ」というペットをくれる。じつはこのペットがあとで重要になってくるのだ。

また、4階には宝箱に住んでいる小人の家族がいて、子どもが行方不明になって心配している(ジイサンは強がっているけど)。その子どもは、2階のある部屋にいる。ホラ、ここにくる途中に、小さいガイコツがさまよっていなかったかい? それがこの小人が変身した姿なのだ。さっそく小人の宝箱まで連れていってあげよう。さっきの「デスペル・マジック」がもらえるゾ。これが「特別な宝箱」というワケ。

この魔法の巻き物をケインに渡し、ごほうびをもらうためにネムヌの町まで戻ると、ピクシーちゃんがいるじゃない! 彼女のウレシイ激励に励まされたところで、再び塔へ向かえ!

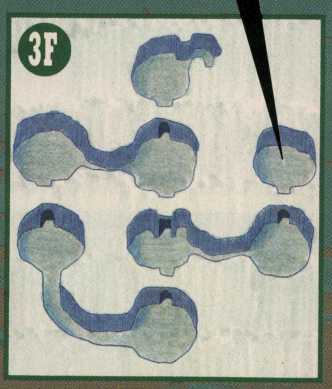
塔の入り口には、聖域をめざすもう1人の勇者「リューン」がいる。そうと





この塔は、通路を時計回りに曲がっていけば、まずOK。上の階への階段にたどり着けるゾ。

ある部屋にいる小さな「ガイコツくん」は、子どもの小人(ややこしい)が変身したもの。



宝箱に小人が住んでいる。いちおうワンルーム。じつに機能的。

うな自信家であるが、はたして彼は聖域へたどり着くことができるのであろうか？　先を越されるのはクヤシイな。

塔も5階までくると、敵の攻撃も強烈になってくる。中には自分そっくりの戦闘員までいて、かなりてこずる。レベルも忘れずに上げておかないとな。ところで、5階には、町で苦悩していた「ユーグ」の兄の白骨死体があった。でも、まだ魂だけは残っていて、ユーグにメッセージを伝えてほしいというのだ。また町まで戻るハメに。彼の最期の願いだ。めんどくさくても、しっかりユーグに伝えてやろう。

町に戻ると、ナント、さっきまでここにいたピクシーが「黒マントの男」にさらわれちゃうのだ！　こりゃたいへん。ナゼ？　ナゼなの？

5階で再び、ユーグの兄のところへ行くと、「ブロード・ソード」がもらえる。町の武器屋で品切れになっていたアノ剣のひとつだゾ。

6階以降になると、フロアは狭くなってくる。ここで忠告をしておこう。7階の入り口にある宝箱は開いちゃダメだ。ここを開くと、トラップにハマって下の階の密室に落とされる。こうなると、テレポートマジックを使うか、ロードし直すしかないから、気をつけてオクレ。

さあ、いよいよ最上階だ。ここの階段が登れないっ！　という人は、今までの行動をチェック。行き忘れたところがないか確かめてくれぃ。

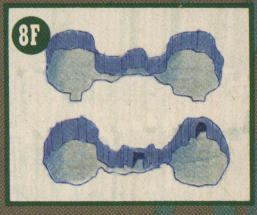
中には、黒マントの男がいた。「ピクシーを返せっ」と、相手に切り込んでいくと、男は「ネクロマンサー」を呼び出し、床からはゾンビ軍団が現れた！　ひぇ〜、コワイよぅ。ゾンビが現れなくなるまで退治すると、ネクロマンサーはどこかへ行ってしまう。そして、壁には隠れていた入り口が現れた。

しかし、ピクシーの行方はわからなくなってしまう。はたして彼女は無事か？　彼女をイジメないでくれ〜。

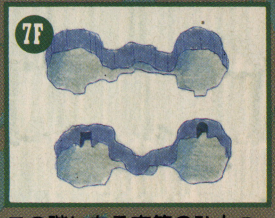
ネクロマンサーはどこへ行った？

この塔のボスキャラ、ネクロマンサー。この敵とは戦うことなくどこかへ消えてしまう。はたしてどこに行ったんでしょうか？　マイクロキャビンにもゲームを解き終わったプレイヤーから質問がきたそうだ。取材にいったときにも、はっきりした答えは返ってこなかった。もしかすると続編に登場か……とタカハシは推測する。

ボスキャラ登場。ゾンビがしつこくてコリャたまらん。ずばずば斬ってしまってかまわないゾ。

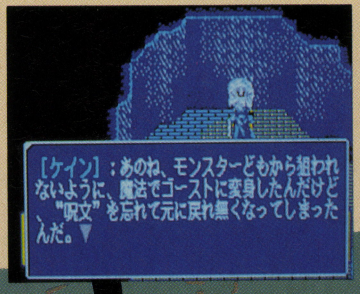


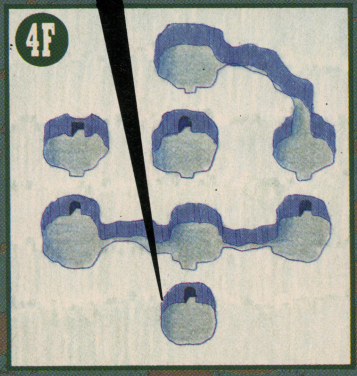
いやあ、このあたりになると、モンスターはキビシイですな。レベル上げをしておかないと、一撃でふっとぶ。



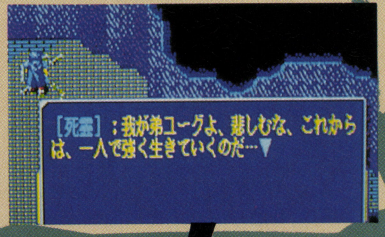
この階にある宝箱のひとつを開けると、ナント下に落ちてしまう。とってもイジワルなトラップでしょ？

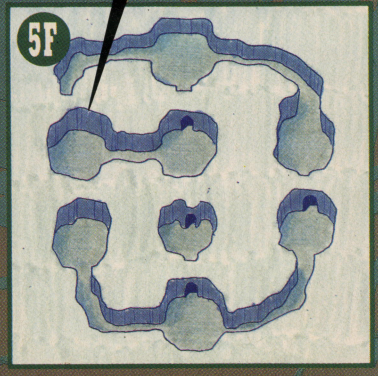
「？」マークの部屋には、好奇心のある人は一度入ってみそ。





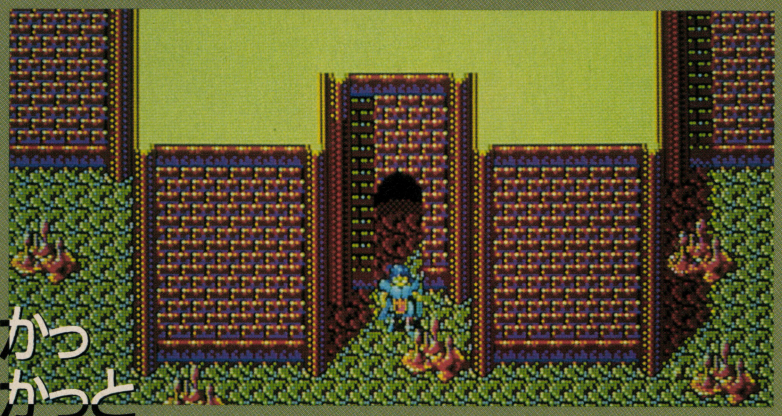
呪文を忘れた「ケイン」は出口付近の枝道を、右に入った部屋にいる。





ユーグの兄の骨は、中央の部屋の奥にある。まだ成仏できないようだ。

今までも熱い戦いをくり広げてきたが、ここはマジで熱い。聖域まではもうひと息だからキミも熱くなれ！



これでもかっ これでもかっと 難問続出！

暗くて冷やかなゼグラードの塔を抜けると、そこは熱帯だった。まっ赤に燃える大地。下にはマグマが沸き出すガケっぷち。何かとんでもないところに来てしまったようだ。まったく生きた心地がしないゼ。でも、オレは先を急がなくちゃならねぇ。ゲームは気合いだ！

というわけで、ようやくここまで来た。この先には聖域があるに違いない。さぁ元気出していくどー。ん!?　ちょ

洞窟発見。また何か頼まれちゃうんじゃないかなぁ。

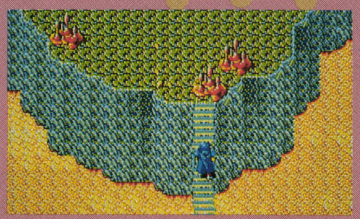
っと待てよ。今までの展開からすると、「さぁいよいよ聖域だっ！」と思ったところで、次々に難問が現れてきた『サーク』のシナリオ。また何かあるんじゃ……と思った瞬間、やっぱり予想どおりの展開。橋を渡っていくと「炎の砦が行く手を阻む。それに崖を右のほうに進んでいくと、洞窟があったりするワケで……。

その洞窟には、砦を管理しているらしい一族が暮らしていた。そこにいたかわいらしい女の子に話を聞くと、「病気の息子のために薬を取りにいって帰ってこない父親」が心配で、「耐火マン

ほーら、やっぱり。でも、聖域まで行くには、この人たちの頼みを聞いてやらないとな。

ト」をやるから探し出してきてほしいというのだ。あぁ、『サーク』のゲームデザインをした人がニクイ。もうカンベンしてくださいョ。

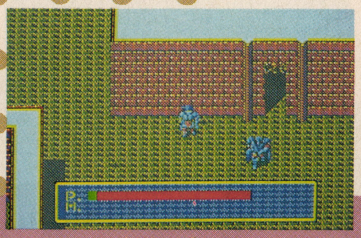
――気を取り直して先へ進もう。「炎の砦」とは、聖域への裏ルートへの道をふさぐ3階建てのゴーカケンランな建て物。ちょうど、聖域への正規ルートである崖の先にあったモルムの砦と同じ役割をはたしているわけだ。したがって、この先に進むにはトーゼンこの砦の中を探検しなくちゃならない。しかも、中にはガス室、炎のカーテンな



「ワシと一緒にナミダ橋を……」もう行くしかない。行くベシ、行くベシっ！

うわぁ一熱そう。気合いだけじゃ通れそうもないな。

どがあって、もうキビシイのなんの。しかも近くに町がない（ネムヌの町が最短距離）なので、装備を整えるために町へ戻るには、テレポート・マジックを使わなくてはならないから、そう何度も町へは戻っていられない。ゼグラードの塔の1.5倍（当社比）はつらいステージとなっている。



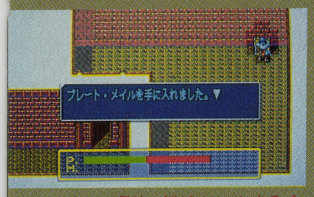
モヤモヤッとしているガス室。目にしみるゼ！

ここを探検するのはひと苦労だ。というワケで、ポプコム読者諸君のために、先月号の本誌に続いてタカハピが「夜も寝ないで昼寝して作ったマップ」（イラストレーションbyひろこ）を掲載することにしよう。宝箱の位置は、読者諸君の楽しみを奪わないために、記入しておかないでおくこの気配り!?　涙が出るだろう？　頼むから一緒に泣いてくれ。

炎の砦

1F

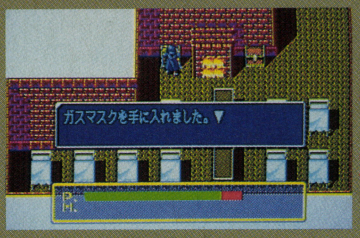
厳しさの中に優しさアリ。砦の中にはガス室などという厳しい部屋があるが、ちゃんとそれを克服するためのアイテムが隠されているのだ。



最強の鎧が、ここにある！

砦の中に入っていくと、いきなり4つの出入り口を炎のカーテンがふさいでいる。ここを無防備でくぐってしまうと、1発でGAME OVER。ここで、先ほどもらった「耐火マント」を装備するワケだ（アイテムを選択したあと、リターンキーを押すのを忘れると悲惨だゾ）。

そして、まず行ってもらいたいのが、フロアの右下にある階段を登ったところにある部屋だ。そこには宝箱が2つ置いてあるが、その1つの中に「ガスマスク」が入っている。これで、ガスが充満した部屋でも平気だ。ガスマスクがなくてもガス室には入れるが、2、3歩進んだだけでオダブツだろう。それだけ強烈なダメージを食らうのだ。



ガスマスクは、ここにある！

ガスマスクを手に入れたら、今度は入り口の近くにあったガス室に向かってほしい。ここに行くには、このフロア左上にある階段を上がって一度2階に出なければダメだ。ワープするモンスターに気をつけて進んでくれ。また、ガスマスクと耐火マントは同時に装備できないことに注意しよう。

そして、そのガス室に奥のほうに、宝箱が置いてある。その中身は……ナント最強の鎧「プレート・メイル」が隠されていたのだ。これを装備すれば、この砦の探検も楽に進められるだろう。

鎧を装備したついでに、レベルを上げて、最後の決戦に備えよう。先に進みたい気持ちはわかるが、レベル上げを早めにやっておいたほうが、謎解きなども、結局楽になるんだから。

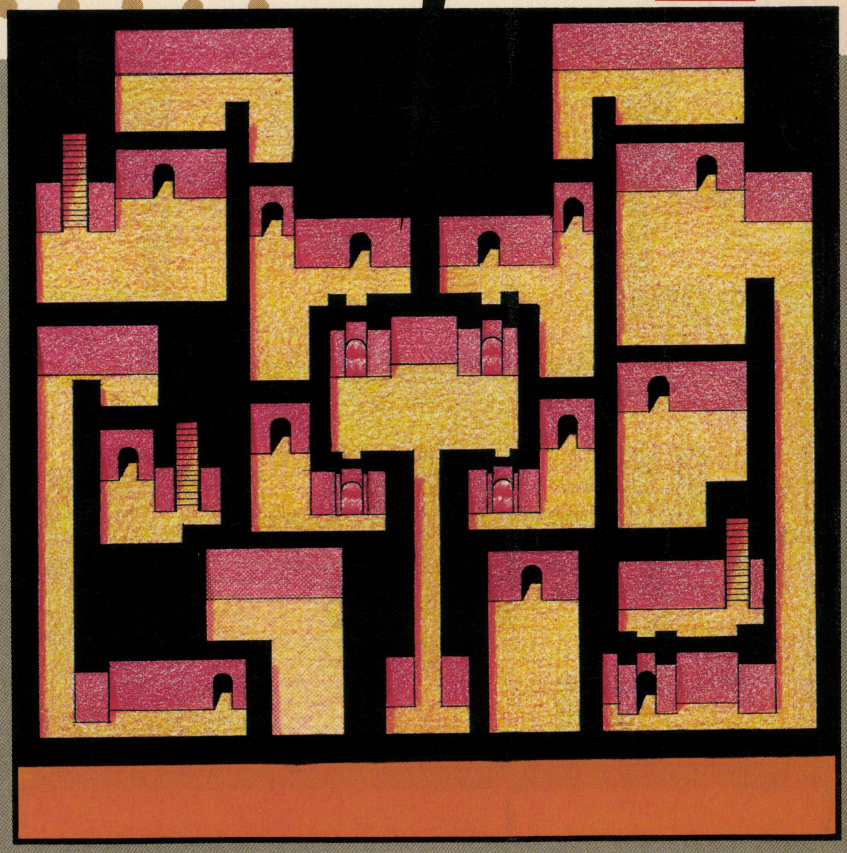
そのほかの部屋にも、宝箱がゴロゴロしている。困ったときに役に立つ便利なアイテムが入っているので、モンスター軍団との戦闘に自信のない人は要チェックだ！

ところで、砦の入り口を入って炎のカーテンをくぐり、まっすぐ行った突き当たりの部屋はいったいなんなのか？ベッドがあってなんか意味ありげな部屋だけど、くわしくはあとで説明するとしよう。

さぁて、1階を攻略したら、さっきのフロア左上の階段を登って、2階の探検を開始していくとしよう。

この部屋はいったいナンダ？　少し匂うぞ！

1F



必需品！

これさえあれば、コワイものなし！

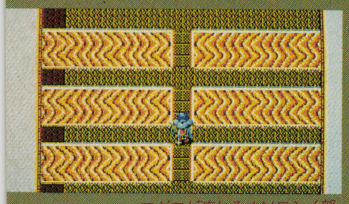
ガスマスク

耐火マント

炎の砦

2F

またもや難問出現、お人好しの主人公は頼まれたらイヤといえない性格。イヤといったらゲームは進まないし……。

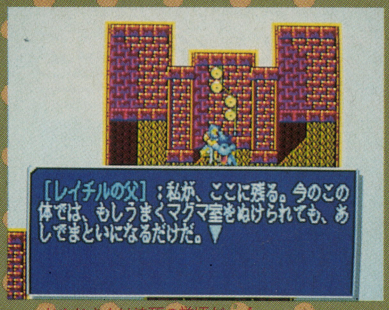


マグマが流れるオゾロシイ部屋。ふつうじゃないな。

さて、砦の２階まで来た。ここは、それほどいりくんでいないので迷うことはないハズだ。１階で「炎の砦」がどういったモノなのかカンもつかめたと思う。でも、ひと息なんかつけないゾ。ここでもまた頼まれごとを引き受けるハメになるのだから……。

２階には広めのガス室がある。そのガス室の中央に何やら部屋の入り口がある。その部屋の中に入ると、マグマが流れている。砦の中にマグマが流れているなんてとんでもないところだな、と思いつつ中央の橋げたを渡って、部屋を抜けていくとしよう。

部屋を出ると、男の人が倒れている。これが、さっきの女の子「レイチル」の父親だ。彼はケガをしているが、とりあえず洞窟まで連れて戻ろうとすると、さっきのマグマ室のようすがヘンだ。部屋を見にいってみると、ナント橋げたがなくなっているのだっ！　これでは洞窟に戻れない。レイチルの父親にしつこく解決策を聞いていると、彼は隣の部屋まで連れていってほしいと頼む。隣の部屋には、みょうな仕掛けが取り付けてあり、これが橋げたを操作する装置らしい。しかし、これをだれかが引っ張っていないと橋ゲタを渡れないワケで、つまるところ、どちらか１人が犠牲にならなければならないのだ。ここで、レイチルの父親が自ら犠牲になるといって、キミに「奇跡の薬」を渡す。

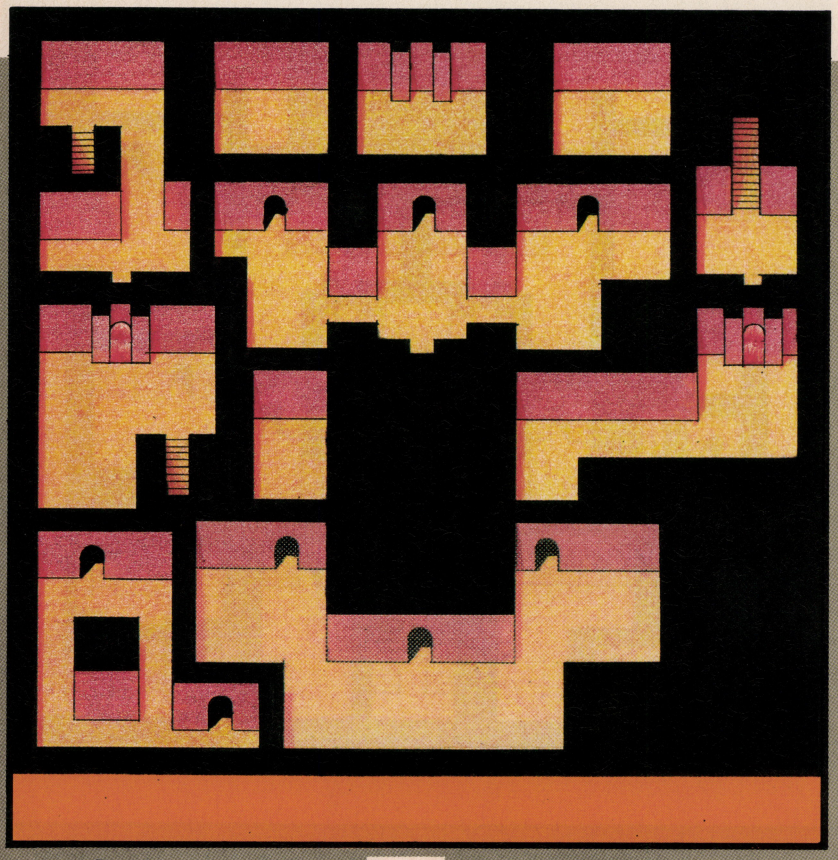


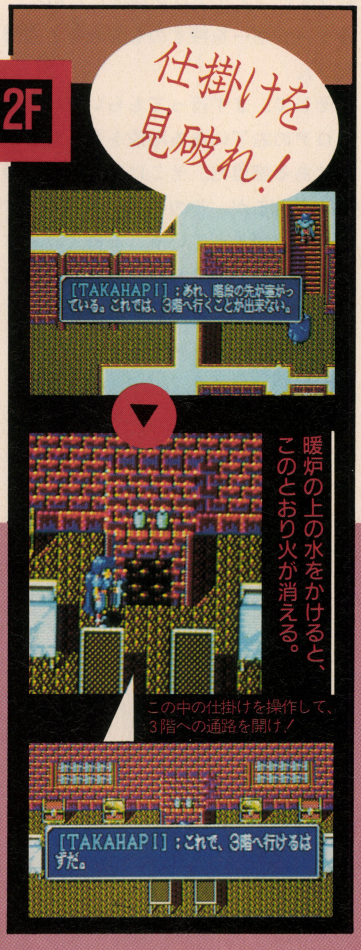
おやじさんは決死の覚悟だっ！

愛する娘のために自分を犠牲にするとは……、クゥ～ッ、泣けてくるねえ。このご恩を忘れずに、薬を洞窟のレイチルまで届けてあげよう。

再び砦の２階に向かい、マグマの部屋をのぞいてみると、すでに橋ゲタはなかった。力尽きてしまったのか……。許せオヤジ。ボクは必ず聖域まで行くからなっ！　と、次は3階をめざすワケだ。

しかし、３階への階段はなぜか塞がれている。ここでＩＦのナゾの部屋の意味が現れてくる。その部屋には、階段を通過するための仕掛けがあるのだ。



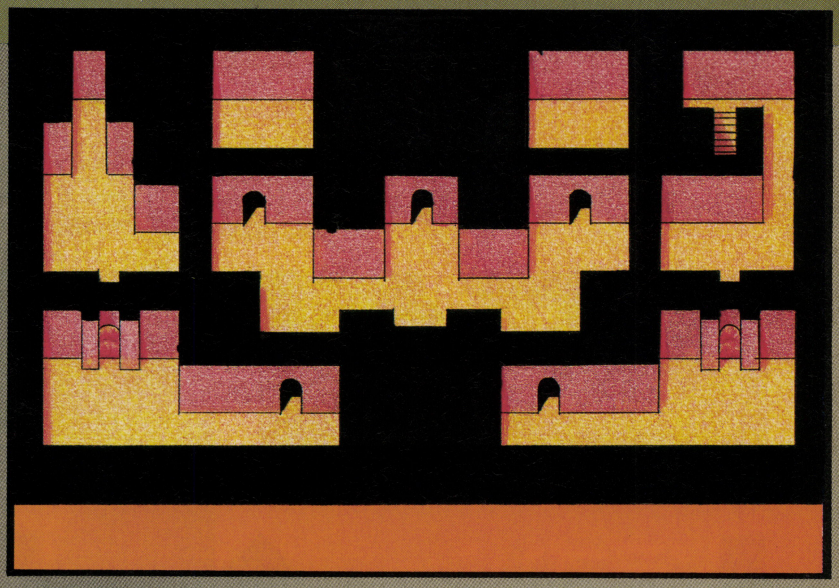


炎の砦

3F

炎の砦もいよいよラスト。キビしかったこのイベントを思い出に、飛び立つときがやってくるのだ（マジで飛ぶ）。

「ニルの箱」がやっと役に立つときが来たか？



3F

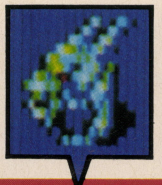
炎の砦３階。最上階というせいか、フロアが下の階に比べてせまくなっている。もうほとんど探検する必要はない。ただし、ここでシナリオに２つのパターンがあることに注目。シナリオ第１部の砦で「ニルの箱」をとったかとらないかで、３階の奥の部屋にある宝箱の中身が違うのだ。

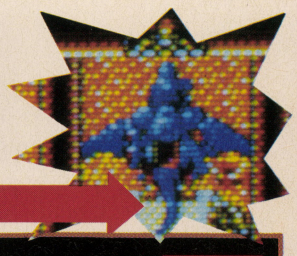
ニルの箱がないと、その宝箱の中にはサーク・ディープルが入っている。これで２つめのサーク・ディープルが手に入るわけなのだが、じゃあニルの箱を取ってしまった人はどーなるのか？　まさかトラップ？　早とちりしてはイカン。サーク・ディープルは、じつはニルの箱の中に入っていたのだった。こんな身近にあったとは……。

「ラビィ」にもやっと出番が回ってきたゾ。

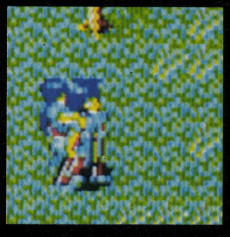
あっけにとられている暇はない。

３階中央にある部屋はバルコニーのようになっていて、外の景色がよく見える。何かあるのでは……と、さっき拾った「ドラゴンの指輪」（ガスマスクのあった部屋の、ベッドの下を探す。ここで、ケインにもらったペットのラビィの出番がやってくる。こいつにドラゴンの指輪を拾わせるのだ）を使うと、ナント、指輪は本物のドラゴンに早変わりっ！　ドラゴンの背中にキミは乗り込み、火山地帯へと飛び立っていくのであった。いよいよ、プレイヤー期待、『サーク』最大の見せ場、縦スクロール・シューティングゲーム面に突入するのだ！

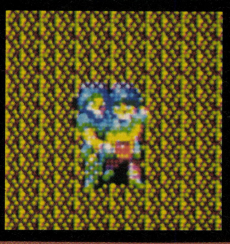




「ドラゴンの指輪」はスゴイッ！　スゴすぎる！



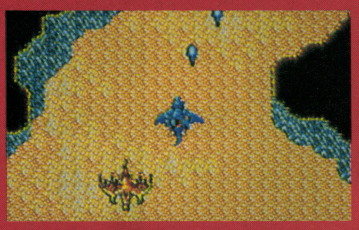
女の子のおんぶ。アノ感触が忘れられない!?



おやじさんに肩をかす。コノ感触は忘れたい!?

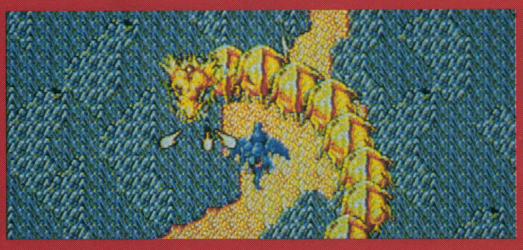
こだわりの VRシステム

女の子をおんぶしたり、おやじさんをかついだり、イベント的にはたいしたことはないんだけれど、このようにリアルにキャラクター描写されると、感情移入の度合いがぜんぜん違ってくる。こういうチョッとしたところが、プレイヤーの話題になるんだよね。ところで、製作スタッフの話によると、ホントは『サバッシュ』みたいに、あとからついてくるようにしたかったとか。

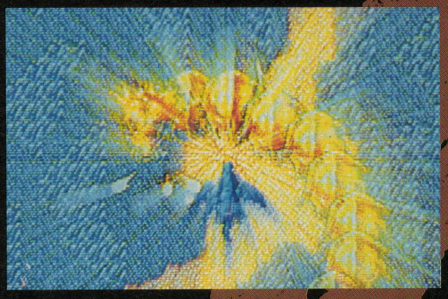


壁にぶつかるとかなりのダメージを食らうから注意。

サラマンダーは頭が弱点。接近しすぎには要注意だゾ！



正義のブルードラゴンに乗り込み、悪の手先となった火の龍「サラマンダー」を倒す。ドラゴンVSドラゴン。本当に強いのはどっちだ？



大迫力の「サラマンダー」の写真。露光間スームというテクを使った。

ドラゴンシューティング始動！

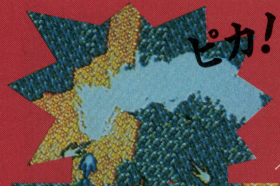
「ドラゴンの指輪」が本物のブルードラゴンに変身し、炎の砦から飛び立つ。いよいよ『サーク』最高の見せ場「ドラゴンシューティングステージ」のおめみえだ。縦スクロール、８方向移動、ノリのイイBGM。このステージをプレイすることができただけでも、ここまで苦労してきたかいがあったというものだ。

ブルードラゴンは正義の味方。キミを背中に乗せ、危険な火山地帯を高速で飛行しながら、聖域まで連れていってくれる。とても心強いキャラクターを味方につけ、たび重なる戦闘で傷ついたキミも、強く励まされるだろう。

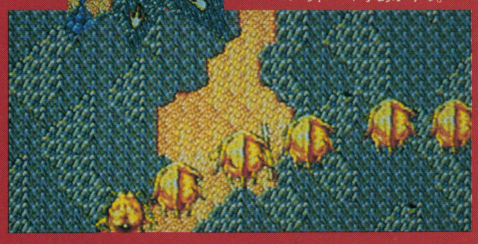
ところが、やっぱりのんびり上空を飛んでいるだけ、というワケにはいかないんだな。サイドの岩壁にぶつからないように、狭い谷間を抜けていかなければならない。ブルードラゴンを機敏に操作して、ファイヤーを放ちながら接近してくる「ファイヤードラゴン」などの敵を巧みにかわし、こちらも負けじとファイヤーで応戦。敵のファイヤーに当たったり、敵の体当たりをくらうと相当大きなダメージを受ける。ここでは、深追いしてまで敵を攻撃する必要はない。キミの目的は聖域をめざすことだ。しかもこのステージのボスキャラ「サラマンダー」はかなり手ごわい。こいつとの戦闘に備え、体力を温存しておくのが、賢い手段だ。

「サラマンダー」は巨体をうねらせながら３方向に火を吐き、キミに向かって体当たりをしかけてくる。かなり手ごわいボスキャラだ。しかし、この「サラマンダー」は小回りがきかない。敵の動きを読みながら、フトコロに入りこみ、吐き出すファイヤーのスキ間をぬって急所である頭を攻撃する。ボディには何発お見舞いしても効果はない。敵の体に接触しないように慎重に攻めていこう。敵にトドメの１発を与えると、「サラマンダー」の体はバラバラになって散らばっていく。正義は巨悪を眠らさないのだっ！

いやぁ、このステージはやりがいがあったな。このステージに入る前にセーブしておいたデータディスクをとっておくことをオススメする。ボクもこのステージを何度も遊んじゃったゾ。

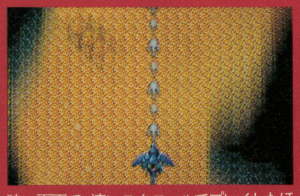


へいっ！　１丁あがりっ。



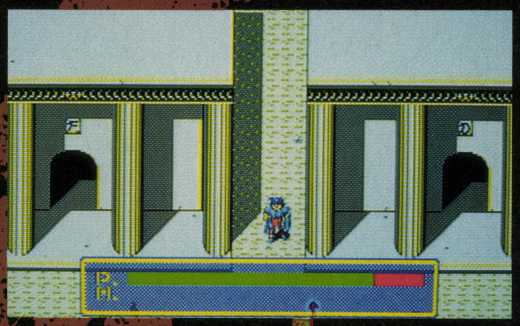
やっぱり８MHzのハチハチが欲しい！

アクションゲームの中でもシューティングゲームとなるとハードの影響がモロに出てくる。PC-88SRシリーズのシューティングゲームでは、８ドット単位の荒いスクロールはしかたがないとしても、スクロールの遅さはがまんできない。値段が２万円程度のファミコンだってもっとキレイなスクロールをするというのに、十ウン万円もするパソコンがこれじゃあ、今のユーザーは納得しないんじゃないだろうか。『サーク』の場合、画面の大きさを調節できるので、４MHzの遅いマシンでも横幅を狭くすれば十分に速いスクロールが可能だ。しかもパラメーターを非表示にしておけばもっと速くなる。そして、８MHzのPC88ならホントに速いと実感することができるゾ。



狭い画面で、速いスクロールでプレイしたほうがゼッタイおもしろいと思うけど……。

ついに聖域にたどり着いた。最後の決戦の前には数多くの神殿がキミの行く手をさえぎる。こんどはパズルゲームでキミの知性を試す。



部屋の中にワープのトラップが仕掛けられている神殿。知恵と記憶力がモノをいう。

ワープ神殿が最後の難関

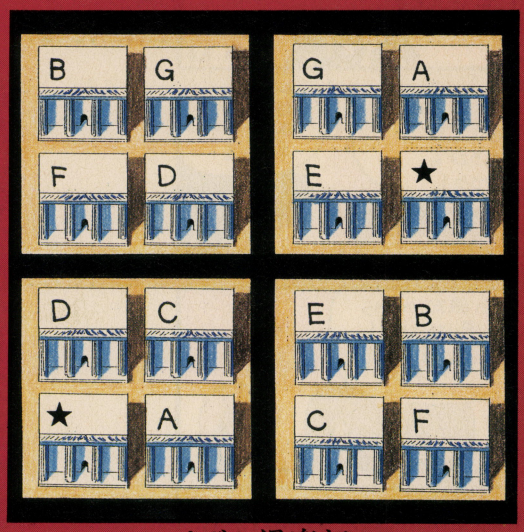
火山地帯をともに乗り越えてきたドラゴンともここでお別れ(といってもドラゴンの指輪に戻るだけ)。たどり着いたこの地が、キミのめざしていた「王家の聖域」なのだ。ついにここまで来たゾ。はたしてキミを待ち受けているものは何か？

聖域に着くと、1人の男が倒れていた。なんと、この男は「ゼグラード」の塔の前で出会った聖域をめざすもう1人の戦士「リューン」じゃないか。いったい何があったんだ？　話を聞いてみると「サラマンダー」との戦いで深い傷を負い、あと1歩というところで力尽きたようだ。もう彼にはこの先に進む力はない。「リューン」はキミにこの国で最強の剣「グレート・ソード」を渡し、さらに、彼が持っていた3つめの「サーク・ディープル」もキミにあずけ、すべてをたくした。こうなったら、彼のかたきをとるためにも、ゼッタイにバドゥーを倒してやる。そんな使命感もわいてくる場面だ。

しかし、この先のバドゥーのいる神殿に到着するためには、A～G、そして、王家のシンボルがついた8つの神殿をすべて通過しなければならないという。神殿はワープのトラップが仕掛けられており、中に入るとどこか違うエリアの神殿に出てしまう。しかも、同じ神殿は、一度しか通ることはできない（通ると今まで通ってきたものがチャラになる）というとってもイジワルな神殿だ。

だから、ここを通過するには、頭を使って、パズルを解くように進んでいかなければならないということ。シューティングゲームのあとは、パズルゲームがキミの頭を悩ますというワケだ。

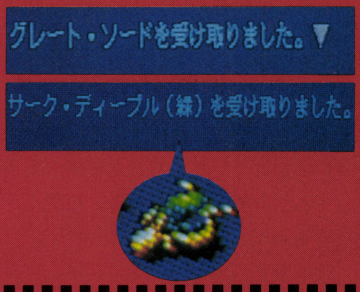
ここをクリアするための正解はあえてここには載せない。1つのパターンをわかってしまえば、なんの苦労もなくここを通ることができてしまうからな。ここはひとつ、キミの知恵をふりしぼって、この最後の難関を突破してほしい。健闘を祈る。



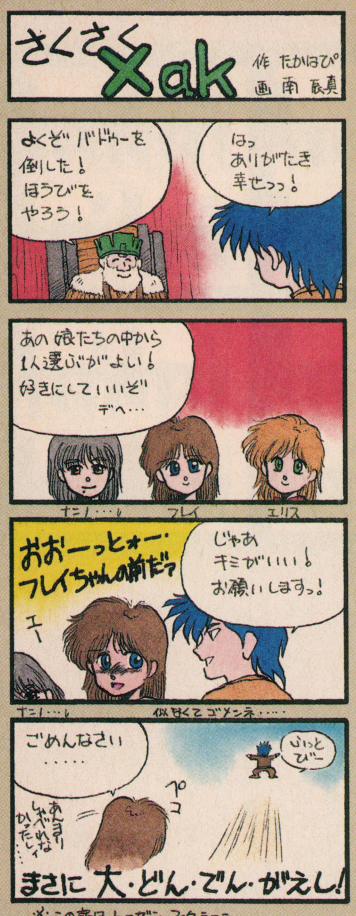
パズル倶楽部 in『Xak』

このワープ神殿をクリアするためのヒントを、チョッとだけ書いておこう。神殿のある地は、4つのエリアに分かれており、それぞれのエリアの中には4つの神殿がある。同じエリアの中にある神殿には自由に行き来できるが、他のエリアの神殿に行くためには、ワープが必要になる。最初にワープする神殿をどれにするかがポイントで、最後に通らなければならないのが王家のマークのついた神殿ということを考えてみてほしい。必ずしもノーミスで行かなければならないということはないし、正解も1つじゃないからチョット考えればすぐにわかるハズだ（紙に書いていくのが効果的）。

こんなところに「リューン」が……。



ミスっちゃったのね。でもノーミスでいく必要もない。



※この話はトーゼン フィクション。

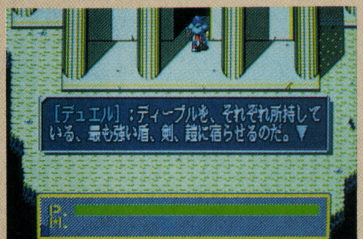
「封印を解いたのはきさまの……」

衝撃的事実発覚に動揺する主人公！ はたしてバドゥーは倒せるのか？

あのときの 胸騒ぎが再び……

ついに「バドゥー」のいる神殿の前まで来た。神殿の前まで来ると、「モルムの砦」の水龍を倒したときに、突然起きたアノ胸騒ぎが再び起きた。そして、「3つのサークディープルを自分の持つ最強の武器に備えるのだ」と天の声が響く。サークディープルは武器に吸い込まれていき、装備が破壊力を増したような気がする。さあ、バドゥーとの対決だ。気合い入れていけぇ。

神殿の中に入ると、そこには、なんとピクシーがいるではないか。よかったぁ～無事で、と思った瞬間、ピクシーのようすがおかしいことに気づく。なんとそれは、ピクシーの姿をかりた「バドゥー」であったのだ。バドゥーは笑いながら「封印を破ったのは……」と叫び始めた。「そんなバカな」。



「サークディープル」の力を発揮するときが来た！

動揺を隠せないでいる主人公に、はたしてバドゥーは倒せるのであろうか。

バドゥーはピクシーの姿から、凶暴なモンスターに姿を変えた。ツヨイ！ これまでの敵のようにはいかない。しかし、さっきサークディープルを装備した剣からは、閃光が放たれ、バドゥーにかなりのダメージを与えることができた。バドゥーは口から強烈な光線を吐き出す。これを食らったらひとたまりもない。ギリギリのところでこれをかわし、敵の動きの先をよみ、タイミングよく急所にダメージを与えていこう。バドゥーは体力が弱まると、再び姿を変えて、攻撃を開始した。今度は火の玉を飛ばしながら動き回り、光線をバシバシ吐き出す。これはたまらない。しかし、相手をよく観察していればパターンはつかめるハズだ。はたしてキミに「バドゥー」を倒すことができるのか？ 今まで犠牲になってきた人々のかたきをとるためにも、そして、わが母国「ウェービス」のためにも、キミにはなんとかがんばってほしい。

こいつを倒すと、感動のエンディング。もうラストまでひと息だゾ。

なんと、一度与えたダメージを回復したうえに、攻撃パターンを変えてくる。

Xak［サーク］ブランド
アイテムカタログ

ゲームを進めていくうえで、とくに重要なものや、あれば便利なものをピックアップして紹介しよう。入手方法もバッチリ載っているから、謎解きするのにも役に立つ、おいしいカタログだゾ。

グレート・ソード

ネムヌの町で品切れになっていたグレートソードは、「リューン」が持っている。最強の剣だ。

プレート・アーマー

これも品切れになっていた、最強の鎧(よろい)。炎の砦にあるガス室に置いてある宝箱の中に隠されている。

ナイツ・シールド

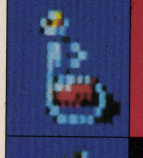
ネムヌの町の武器屋に売っている、最強の盾。レベルが22以上必要。値段は13000ゴールド。

王家の紋章

人から情報を得たり、特別な門を通過するときに必要な紋章。ゲームの最初にピクシーから渡される。

魔法の巻物

『サーク』ではマジックはアイテムと同じ形式をとっている。つまり、使ったぶんだけ数が減っていく。



ゲミル・ポーション　400ゴールド

体力を回復してくれる、おなじみの薬品。店にも売っているが、宝箱から捜したほうが得。

ベヌラ　600ゴールド

ネムヌの町の道具屋で売っている。ゼグラードの塔で、さびついて開かない宝箱を開くときに必要。

ガントレット

主人公の攻撃能力を上げるアイテム。店にも売っているが、モルムの砦で手に入る。

プロテクションリング

主人公の防御能力を上げるアイテム。店でも買えるが、川辺で助けた女の子からもらうことができる。

赤い宝石

第1部の最後に必要。ダンジョンの奥にある海賊村に置いてある鍵のかかった宝箱の中に入っている。

ドラゴンの指輪

炎の砦から聖域へ向かうときに必要。3階のバルコニーで使うとドラゴンが出現。2階の部屋のベッドの下にある。

ESPメダル

見えない通路が見えるようになるメダル。ノルマナ村で「ズーン」をやっつけると、町長からもらえる。

ラビィ

ゼグラードの塔で助けた「ケイン」のペット。ドラゴンの指輪を取り出すときに活躍する。

ニルの箱

砦の1室に置かれている箱。とある人物に届けるはずだったが、中にサークディープル(赤)が入っているのだ。

ライフマント　2400ゴールド

着用していると、ダンジョンの中でも体力を回復することができる。店でも売っている。

耐火マント

炎の砦で、炎のカーテンを通過するときに必要。砦の近くの洞窟にいる娘からもらえる。

ガスマスク

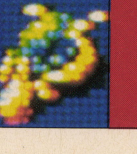
炎の砦のガス室で装備すると、ガスによるダメージを受けなくなる。炎の砦の2階の宝箱に隠されている。

サークディープル(青)

サークの「精神」を表す青いディープル。モルムの砦の水龍を倒すと手に入る。

サークディープル(赤)

サークの「力」を表す赤いディープル。ニルの箱の中に隠されているか、あるいは炎の砦の宝箱の中にある。



サークディープル(緑)

サークの「生命」を表す緑のディープル。聖域の前で倒れている「リューン」が持っている。

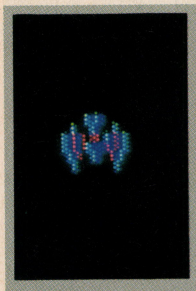
登場キャラクター総まくり

Xak [サーク] ブランド

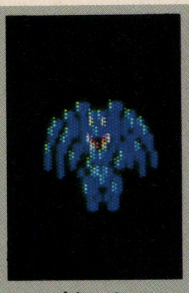
'89夏モンスターコレクション

『サーク』に登場するモンスター軍団オールカタログ。ゲーム中では見られない内部パラメータやボツキャラ付きがウレシイ。「このキャラにピンときたら経験置を稼げ！」

キャラクターデザイン
柳島秀行

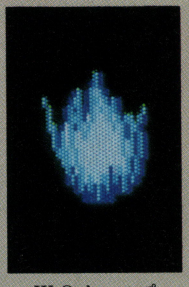


吸血コウモリ
攻撃力 164
防御力 80
体力 60
EXP 30
GOLD 10



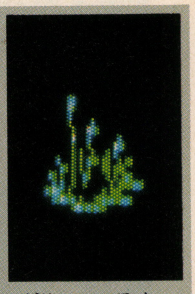
プチモデル
攻撃力 98
防御力 60
体力 80
EXP 125
GOLD 46

スピリッツ
攻撃力 112
防御力 74
体力 85
EXP 114
GOLD 38

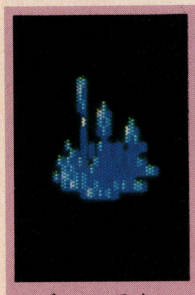


W.O.ウィスプ
攻撃力 320
防御力 158
体力 240
EXP 360
GOLD 38

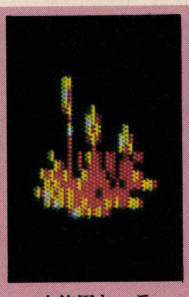
未使用キャラ
攻撃力 344?
防御力 260?
体力 240?
EXP 960?
GOLD 168?



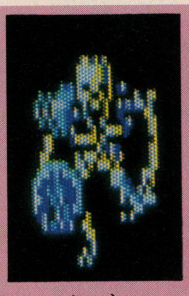
グリーンスライム
攻撃力 35
防御力 25
体力 16
EXP 4
GOLD 3



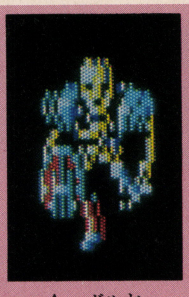
ブルースライム
攻撃力 96
防御力 54
体力 65
EXP 68
GOLD 32



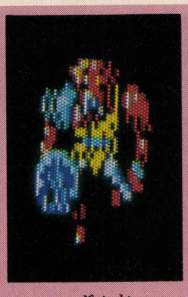
未使用キャラ
攻撃力 705?
防御力 282?
体力 500?
EXP 1820?
GOLD 322?



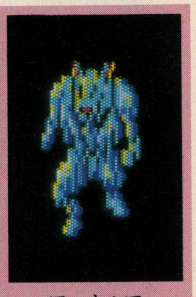
スケルトン
攻撃力 38
防御力 26
体力 20
EXP 6
GOLD 5



A.コボルド
攻撃力 180
防御力 110
体力 110
EXP 232
GOLD 42



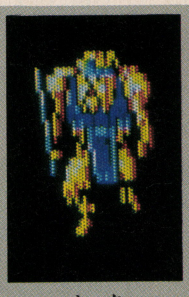
コボルド
攻撃力 146
防御力 80
体力 90
EXP 170
GOLD 40



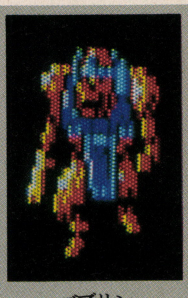
ワーウルフ
攻撃力 60
防御力 38
体力 40
EXP 30
GOLD 20

大きさへのこだわり

「VRシステム」の「売り」のひとつがキャラクターのサイズ。3等身のマイキャラに対して、子どもは2等身で表示するなど、細部にこだわって再現しているのだ。サイズの違うキャラクターに「奥行き」という観念を持たせ、重ね合わせを高速で実現させるのはハイレベルな技。「今後は、これがふつうになるでしょう」（製作者：談）。

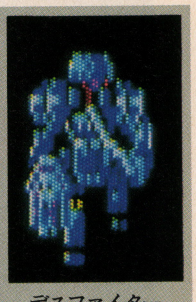


オーク
攻撃力 43
防御力 26
体力 35
EXP 8
GOLD 8



ゴブリン
攻撃力 254
防御力 124
体力 200
EXP 220
GOLD 52

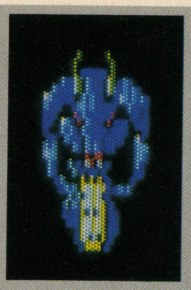
トロール
攻撃力 48
防御力 30
体力 30
EXP 10
GOLD 14



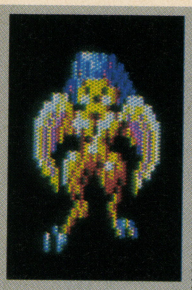
デスファイター
攻撃力 270
防御力 148
体力 210
EXP 230
GOLD 54

ゴースト
攻撃力 275
防御力 155
体力 280
EXP 440
GOLD 50

バジリスク
攻撃力 66
防御力 52
体力 40
EXP 60
GOLD 28

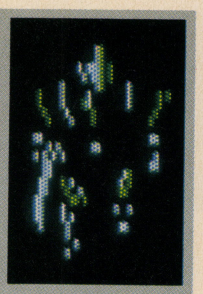


ドゥール
攻撃力 105
防御力 66
体力 80
EXP 103
GOLD 41

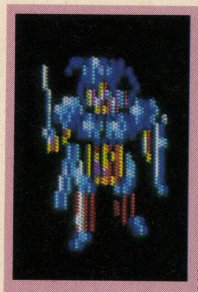


ハーピー
攻撃力 168
防御力 88
体力 100
EXP 190
GOLD 48

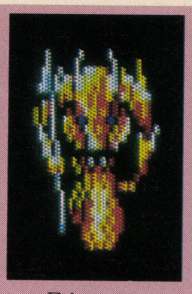
D.ファイター
攻撃力 105
防御力 70
体力 75
EXP 86
GOLD 35



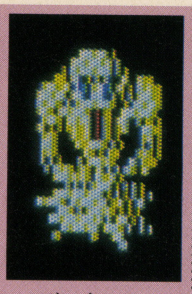
G.ファイター
攻撃力 310
防御力 160
体力 250
EXP 400
GOLD 50



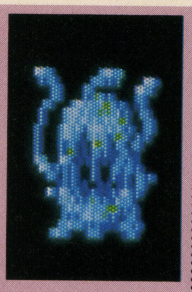
ドッペルゲンガー
攻撃力 400
防御力 210
体力 370
EXP 560
GOLD 52



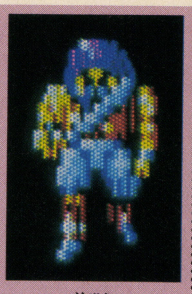
F.ドゥール
攻撃力 480
防御力 250
体力 590
EXP 999
GOLD 62



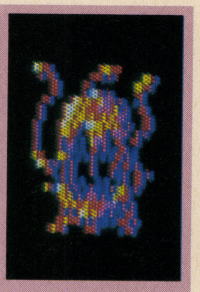
サンドマン
攻撃力 86
防御力 58
体力 55
EXP 55
GOLD 34



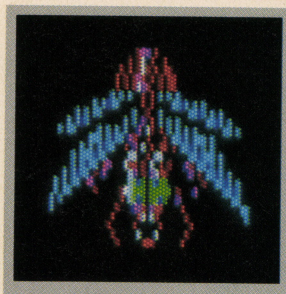
ゲル
攻撃力 276
防御力 150
体力 200
EXP 340
GOLD 38



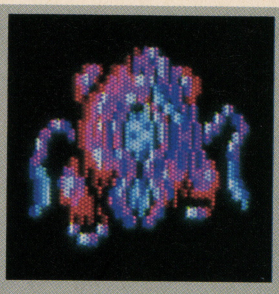
海賊
攻撃力 240
防御力 110
体力 180
EXP 210
GOLD 56



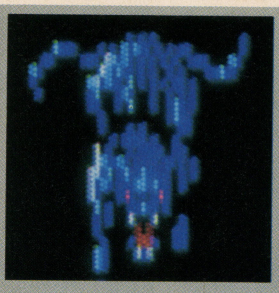
レッドゲル
攻撃力 470
防御力 256
体力 410
EXP 640
GOLD 50



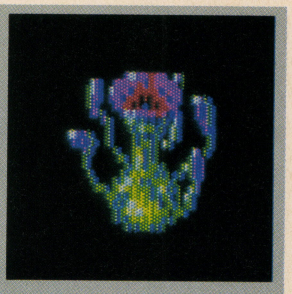
ドラゴンフライ
攻撃力 300
防御力 165：体力 270
EXP 220：GOLD 62



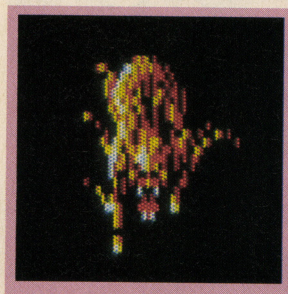
オティウ
攻撃力 300
防御力 160：体力 240
EXP 270：GOLD 56



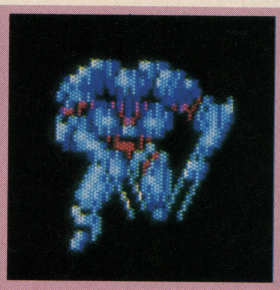
ヘルハウンド
攻撃力 460
防御力 250：体力 430
EXP 600：GOLD 48



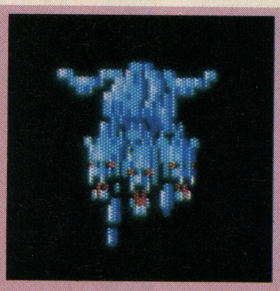
ローパー
攻撃力 210
防御力 132：体力 170
EXP 190：GOLD 50



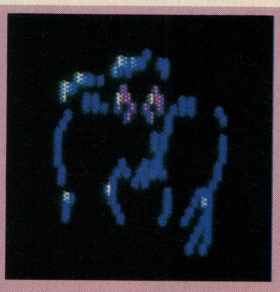
グノッケル
攻撃力 900
防御力 299：体力 940
EXP 5300：GOLD 72



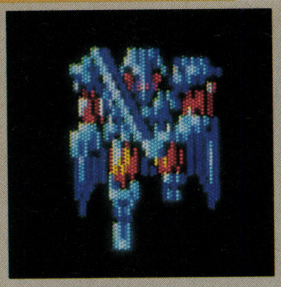
ビヨント
攻撃力 380
防御力 200：体力 320
EXP 395：GOLD 40



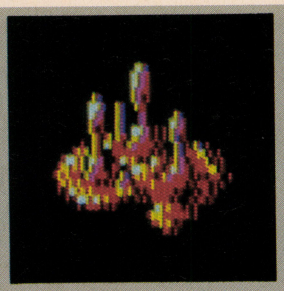
ケルベロス
攻撃力 132
防御力 78：体力 120
EXP 120：GOLD 50



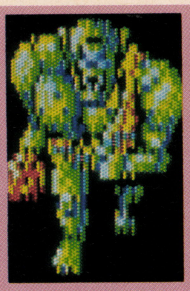
シャドー
攻撃力 360
防御力 184：体力 290
EXP 400：GOLD 50



ナティス
攻撃力　800
防御力　330：体力　960
EXP　10500：GOLD　80

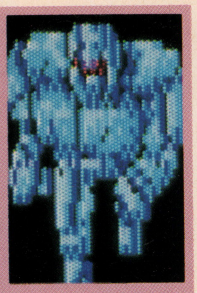


ファイヤースライム
攻撃力　516
防御力　278：体力　710
EXP　1100：GOLD　74



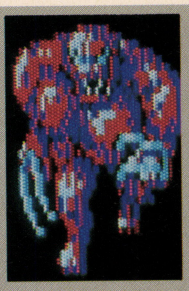
サイクロプス
攻撃力　124
防御力　74
体力　90
EXP　99
GOLD　42

ズーン
攻撃力　290
防御力　170
体力　350
EXP　500
GOLD　60



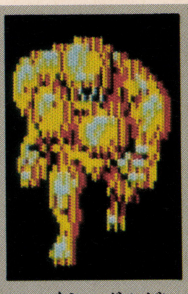
ストンゴーレム
攻撃力　480
防御力　260
体力　360
EXP　570
GOLD　55

レイス
攻撃力　500
防御力　270
体力　460
EXP　880
GOLD　64

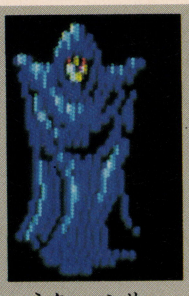


未使用キャラ
攻撃力　576？
防御力　332？
体力　400？
EXP　1600？
GOLD　280？

グレイス
攻撃力　610
防御力　260
体力　840
EXP　2100
GOLD　74

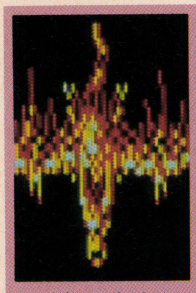


ファイヤーボルゲン
攻撃力　620
防御力　300
体力　850
EXP　1800
GOLD　66

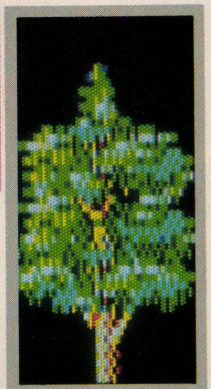


ネクロマンサー
謎の黒マントの男
詳細不明？？

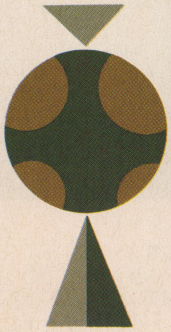
F.ディスペンダル
攻撃力　920
防御力　400
体力　860
EXP　3900
GOLD　1600



ファイヤードラゴン
攻撃力　不明
防御力　836
体力　850
EXP　2900
GOLD　1100



トレント
攻撃力　82
防御力　65
体力　60
EXP　35
GOLD　26



◀シビレルテレカ
5名

▲イキなステッカー　5名

▲ステキな下敷き5名

◀ディスクホルダー
5名

サーク・グッズが手に入る！

〈応募要項〉

●はがきに応募券をはり、希望の商品名を記入して、あなたの
●住所、郵便番号
●氏名、性別、年齢
●職業または学年
●電話番号
を明記し、この別冊の感想も必ず書き加えて、8月8日（消印有効）までに下記のあて先まで送ってください。

〒101
東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
㈱新企画社
POPCOM編集部
「サーク・プレゼント係」

秘情報、制作裏話聞き込み取材

制作スタッフ大いに語る。

Xak［サーク］

TM

制作スタッフの生の声を聞きたい！
四日市に行ってみたい！
新幹線の2階席に乗りた〜い!?
というわけで「マイクロキャビン」まで
取材にいってきたゾ。

in 四日市（日帰り）

98版やシナリオ部分のプログラム化を担当した山田氏。蟹座のA型。

VRシステム、メインプログラム担当の三曽田氏。牡羊座のAB型。

ゲームデザイン他、サーク製作の中心人物、柳島氏。魚座のA型。

たかはぴ　『サーク』発売後、プレイヤーの反響はいかがなもんですか？

大津氏（営業・チーフディレクター）　ええ、おもしろくないという評価はありませんでした。「4 MHzだとツライ」とか「某ゲームに似ている」などの不満の声は多少ありましたけど。「VRシステムはスゴイ」って声もかなりありました。

たかはぴ　あれだけキャラクターと背景の重ね合わせに凝ると、プログラマーの方もたいへんですよね。

三曽田氏　でも、たいへんだからといって妥協するワケにはいかないんですヨ。とくに『サーク』の場合、「全面スクロール」や「VRシステム」が「売り」なワケですから。

　あのパラメーター表示なども、なぜわざわざシースルー・ウインドー（下が透けて見えるヤツね）にしたかというと、全面スクロールにこだわったからなんです。画面小さくして、横っちょにパラメーター表示させれば、もっと速くなるんですけど、それじゃぜんぜんスゴクないですから。

たかはぴ　すると、高速な動きを確保するために、グラフィック担当の方にしわ寄せがいったんじゃないスか？　キャラクターの色を少なくしろ！　とか。

柳島氏　いーえ、そーいうことはまったくなくて、今回は完全にグラフィック優先で製作していったんです。マップデザインから木の大きさまで、「このくらいのことなら簡単にできるだろー？」と、勝手に思い込んで先に仕上げちゃいましたから（笑）。そのかいあって『サーク』の背景、キャラクターは、とてもキレイに作ることができました。あの「動く木」には1週間かけてますヨ。

たかはぴ　それじゃ、プログラマーの方はますますたいへんだ。

三曽田　『サーク』は柳島のワガママの産物、とさえいわれています（爆笑）。シナリオにも彼の性格が出てますヨ。助けた人間が村でモンスターに変身していたり、倒れている友人がじつはモンスターだったり、イジワルでワガママ。それが彼の持ち味。

柳島　なに!?　それならボクもいわせてもらうけど、シナリオではかなり削ったところもあるんです。マップ上で最大の見せ場、「流れ落ちる滝」。このそばに洞窟を作って、もう1つのイベントを入れる予定だったんです（おっ、初耳だゾ）。それをメモリーがたりないとか、中途半端だとかいって結局ボツ。僕だって苦労してるんです。

たかはぴ　結局、みんな苦労したんですね。ところで、98版のスタッフは苦労しないんですか？　ユーザーがシビレ切らしてますよ。

山田氏　ギクッ。も、もうすぐ完成です。7月7日発売予定。ポプコムさんの別冊に合わせ発売ってことになりますね（おーっ拍手）。

たかはぴ　最後に、最近のパソコンRPGについて何か感じることがあればひと言どうぞ。

柳島　マニアックすぎるものはダメでしょう。

三曽田　88では限界がきていると思います。

山田　『サーク』は、某ARPGに負けないようなシリーズに育てていきます！

——おっと、もうページがナイ！　もっと載せたい話があるけど、これにてインタビュー終わりっ。ゴメン！（たかはぴ）

話題騒然
『サークII』は出るのか？

　どうやら『サーク』の続編は出るらしい。でも、『II』が出るのはまだまだ先の話で、計画も立っていない。しかし、今回の『サーク』の世界を使用して、別の物語を設定したゲームを近々製作するもよう。

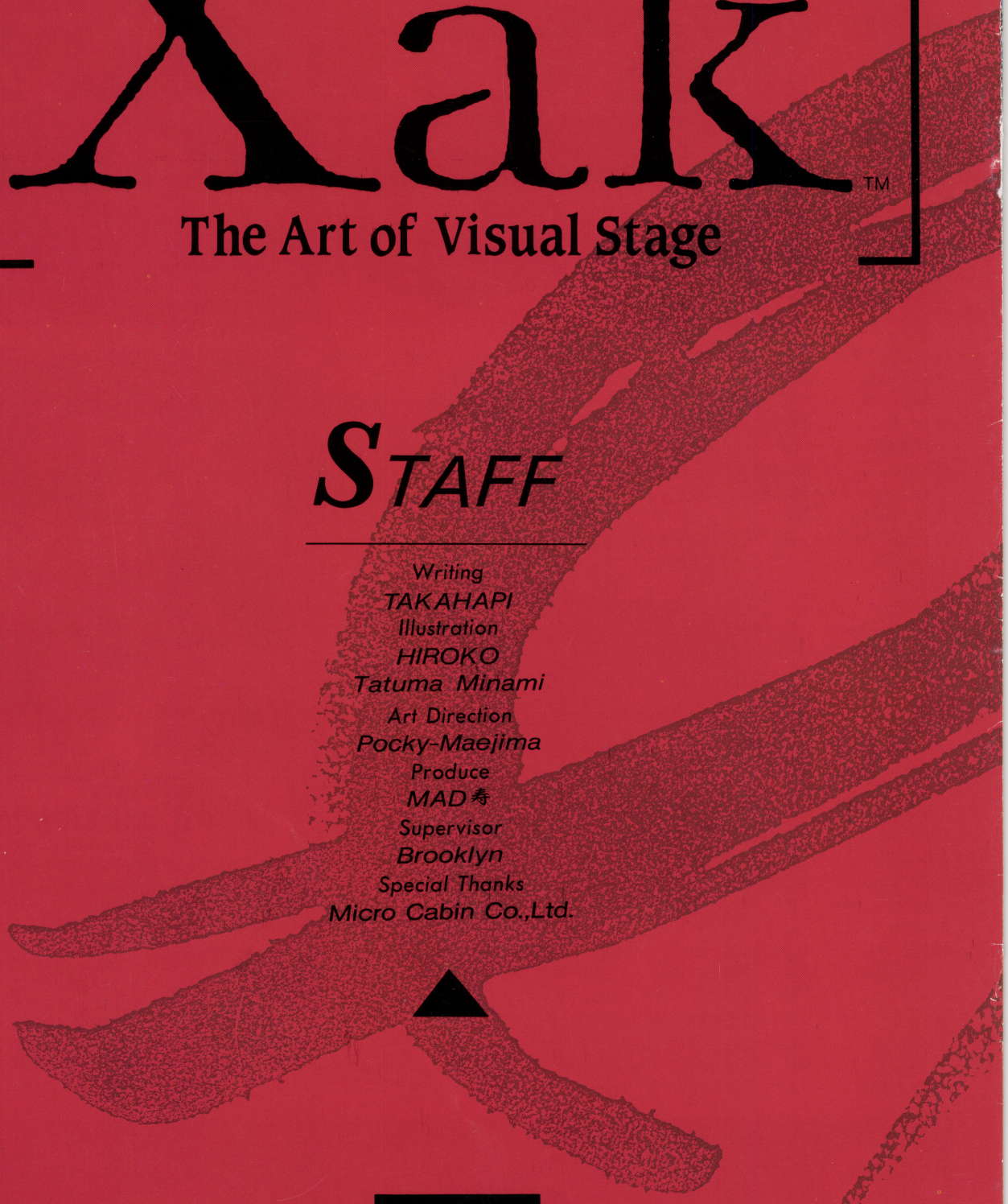
　次回作の主人公は、なんと、あの川辺で助けた少女「フレイ」になるらしいのだ。それに、VRシステムにも磨きをかけ、平面スクロールARPGでは初の「ジャンプ」の概念を盛り込むかもしれないという情報を入手した。まだ構想の段階だが、この先のキャビンの動きに注目。

ゲーム後記

　88のアクション系ゲームは、正直いってファミコンなどゲーム機勢に負けていたと思う。1ドット単位のなめらかなスクロール&キャラの移動。このような画面の動きに慣れてしまった今のゲーマーの目には、『サーク』の動きはまだ満足できないだろう。しかし感動の度合いではパソコンのARPGのほうが上だ。『サーク』を見て、88でも見せ方を工夫すれば、ゲーセンなみの美しい画面のゲームが作れるんだな。と、88を見直したのであった（たかはぴ）。

[Xak [サーク] ™

The Art of Visual Stage



STAFF

Writing
TAKAHAPI
Illustration
HIROKO
Tatuma Minami
Art Direction
Pocky-Maejima
Produce
MAD寿
Supervisor
Brooklyn
Special Thanks
Micro Cabin Co.,Ltd.

小学館

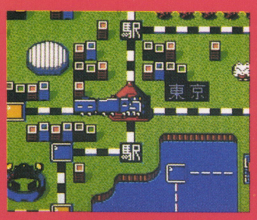
なには、さておき。

★テレビは、さておき。

★晩ごはんは、さておき。

★宿題は、さておき。

★とりあえずPCエンジンやりたいね。



おまちかねの最新ゲームをまっさきに紹介する

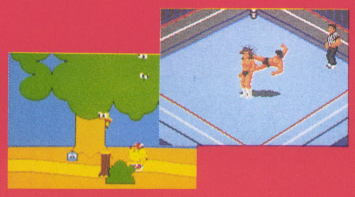
最新ゲームスペシャル

「スーパー桃太郎電鉄」「ファイナルラップツイン」
「F1ドリーム」「パワーリーグ2」「ネクロスの要塞」

ゲームの攻略ポイントをくわしく教える

攻略園

「ヴァリス2」「ファイヤープロレスリング」
「サイドアーム」「パックランド」
「ニンジャウォーリアーズ」



別冊付録

天外魔境データブック

CD-ROMユーザー待望のビッグなRPGを完全レポート

ぼくらのPCエンジン情報誌

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

8月号
好評発売中
定価360円(税込)

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通

みんなパソコン したくなる。

FMタウンズで、仕事するお父さん。
FMタウンズで、家事するお母さん。
FMタウンズで、新しいゲームに挑むボク。
これはもう、ひとりで使うのもったいない。

カケフ君

【FMタウンズの楽しさのヒミツ】
●CD-ROM標準装備。●進化したAV機能。●先進の32ビットCPU80386搭載。●絵や音や音声を自在に使って、だれでもカンタンにソフトがつくれる、クリエイティブツール「Towns GEAR」。

新登場

●FMTOWNS モデル1 本体
標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNS モデル2 本体
標準価格¥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

「CD-ROM」標準装備
32ビットCPU搭載

ハイパーメディア・パソコン

FM TOWNS

＊本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土(祝日を除く) FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1989 Printed in Japan 雑誌 18111—8 T4911811108525

POPCOM 8月号 第7巻第8号 通巻第77号
平成元年8月1日発行 (毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8—200番
TEL(03)263—6940(編集) (03)230—5747(販売)
定価五二〇円(本体五〇五円)

POPCOM

ポプコム

1989 8 AUG

●イース最新作完全情報●

小学館